MED C RUN

1. ÅRGANG NUMMER 2 FEBRUAR 1989 KR 18,85

# SOFT TODAY

DANMARKS STØRSTE HJEMME-DATA AVIS

Computerne ser alt:
**OVERVÅGNINGENS DATAØJE**
side 12

Ingen spillesamling uden:
**SPIL, DER SKREV HISTORIE**
side 20

Nyhed:
**HJEMME-COMPUTEREN, DER ER PC**
Side 3

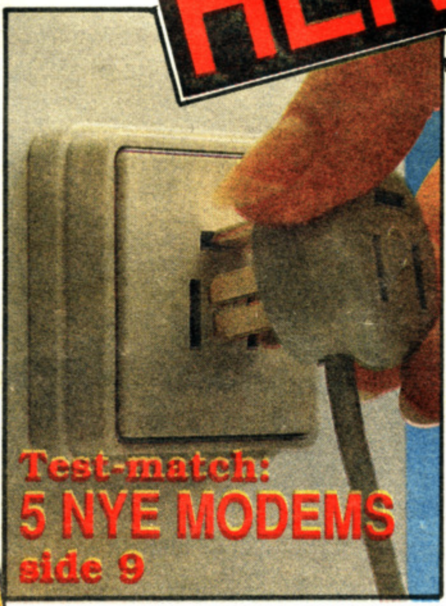


Læsernes dom:
## HER ER ÅRETS SPIL
side 14



TÆT PÅ COMPUTERNE I FORSVARET
Afsløring: side 10

Tips til Amiga:
**ARCADE ACTION AID**
side 29



Test-match:
**5 NYE MODEMS**
side 9

2

## FØRSTE NUMMER STOR SUCCES

Flere kiosker meldte udsolgt SOFT TODAY er en succes, så kort kan det siges. Hvad der var et dristigt forsøg fra udgiver Klaus Nordfeld og chefredaktør Rasmus Kirkegård, har vist sig at være en bæredygtig fornyelse på det danske bladmarked: For første gang en hel avis kun om alt det, der interesserer hjemme-data-folket.

Flere kiosker meldte udsolgt af premiere-nummeret kun få uger efter udgivelsen. Om det er den lave pris, 18.85, der er skyld i det store salg, ved man ikke, men folkene på redaktionen vover alligevel et gæt:

Det er ikke kun prisen, der gør det. SOFT TODAY bliver også købt på grund af de mange dugfriske branchenyheder, der ofte står i avisen en hel måned før andre datablade har dem.

# SOFT TODAY mener

Datamarkedet i 1989 er i opløsning. De forretninger, der før solgte hjemmedata, har nu næsten kun PC-ere i udstillingsvinduet. Og hvor der førhen var masser af spil, ser man nu ene og alene spreadsheets, databaser og tekstbehandlings-programmer.

Men betyder det, at der ikke længere bliver solgt hjemmedata?

Langtfra.

Markedet har bare ændret sig.

Idag køber hjemmedata-folket deres grej pr. postordre eller i de store lavprisvarehuse landet over.

Ikke fordi de helst vil købe udstyret der. Men fordi de er nødt til det: Den lokale forhandler er nemlig i langt de fleste byer gået over til PC-salg. Eller også er han helt holdt op med at sælge data.

Værst er det for Commodore-ejerne. Hvor de før kunne købe udstyret hos snart sagt enhver fotohandler, boghandler og dataforretning i hele Danmark, er de nu næsten kun henvist til postordre, Bilka og enkelte udholdende forhandlere få steder i landet.

Og årsagen er i hvert fald ikke, at der mangler kunder.

Men hvad skyldes det så?

Årsagen skal, mener mange, findes i at forhandlerne selv er blevet godt og grundigt trætte af Commodore Danmark. De gider ikke handle med udstyret mere, for som en forhandler, SOFT TODAY talte med sagde det: "- Hos Commodore er avancen så lav, at vi sætter penge til. Desuden er fejlprocenten alt alt for høj og garanti og service er mildt sagt elendig."

En anden forhandler følte sig for dårligt behandlet hos Commodore.

"- De satser kun på Bilka og er lige glade med os andre. Det føler jeg er noget svineri".

I næste måned interviewer SOFT TODAY nogle af forhandlerne bag denne oprørsbevægelse med Commodore. Vi sætter spot på deres kvaler med importøren, som de kritiserer for at være blevet for stor. Og vi lader dem uddybe, hvorfor det i dag i 1989 er så svært at finde Commodore-udstyr nogen steder.

Det er en underlig situation:

Kunderne er der, men forhandlerne gider ikke sælge til dem...

Læs i SOFT TODAY om en måned, hvorfor det er sådan.

SOFT TODAY
- DANMARKS STØRSTE OM HJEMMEDATA

**Ansvarshavende udgiver:**
Klaus Nordfeld

**Chefredaktør:**
Rasmus Kirkegård Kristiansen

**Redaktion:**
Sven Bilen, Christian Martensen, Lars Merland, Jørgen Koefoed

**Medarbejdere:**
Flemming Trapp, Lars Jørgensen, Nikolaj Hansen, Morten Strunge Nielsen, Christian Due, Kristian Vangsgaard, Lars Svendsen, Hanne Kristiansen, Søren Dahl

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Fax 01 91 01 21
Giro 9 71 16 00

**Foto:**
Tobisch Fotografi
Bjarne Holm Fotografi
m.fl.

**Produktion:**
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Loka Tryk
Niels Ingemann Grafisk Design
InSats
Thaysens Tegnestue

**Annoncer:**
Annoncechef Jørgen Koefoed
Dansk Selektiv Presse ApS
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

**Abonnement:**
Yvonne Rueholm Petersen,
Tlf. 01 91 28 33
1 år kr 190.-
Distribution:
DCA
Avispostkontoret
ISSN: 0109-9523

Artikler og billeder i SOFT TODAY kan ikke uden forlagets skriftlige tilladelse benyttes ved salgsvirksomhed, dog må kortere uddrag af stof fra bladet citeres med tydelig kildeangivelse.
Forlaget påtager sig intet ansvar for materiale indsendt uopfordret, uagtet dette kommer på papir eller andre medier. Forlaget kan ikke påtage sig at returnere materiale indsendt uopfordret.

# MAIL TODAY

Har du ris, ros, kommentarer eller spørgsmål, så fat pennen og skriv til SOFT TODAY, Mailboxen, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Vi kan ikke garantere, at dit brev kommer med (eller om det bliver forkortet), men vi skal forsøge vort bedste.

## Tak for bladet

Tak for det nye blad - ikke at hverken SOFT eller IC var dårlige magasiner, men det her, det er bare meget bedre.

Også fordi der er mere læsestof end i de to "gamle" blade.

Jeg ved godt, I har færre sider, men der står rent faktisk mere, synes jeg - måske også fordi siderne er større, eller hvad?

I hvert fald bruger jeg mere tid til læsningen nu, hvor bladet er i avis-look end før. Og det der står, det er også blevet bedre, synes jeg. Især Puls (hvor f..... har I gjort af Puls-navnet) er blevet bedre.

1000 tak for det nye blad, jeg glæder mig allerede til næste...
Per Andersen,
Skjern.

Tak for rosen, Per.
Du har ret i, at der står mere end før: 32 sider af de store svarer faktisk til 64 af de "gamle", og vores journalister klager da også over al arbejdet.

Puls er væk, fordi nyhederne - efter vores mening - ikke behøver hedde noget særligt. Og da slet ikke nu, hvor nyhederne i indhold er meget mere varierede end de var før.

Det lunede med et klap på skulderen. Der har nemlig også været kritik...

Se på de lyse sider, Jonas.
For det første får du din såkaldte "slatne gang ingenting" dobbelt så tit, som du ellers ville have fået SOFT.

For det andet er det på grund af den nye avisstil et meget mere aktuelt produkt, du får, og i en branche som databranchen, er det vigtigt at være ultraHOT. Udviklingen går så hurtigt, at det for mange mennesker betyder en hel del, at de i SOFT TODAY kan læse news op til en hel måned før de står i andre computerblade.

Og for det tredie: I det store hele er mange af rubrikkerne de samme, for i det blad, du sidder med i hånden lige nu, er samlet det bedste fra SOFT og det bedste fra IC RUN.

Tag engang og kig på medarbejderlisten, Jonas: Som du ser er det stort set samme stab, endda med et par værdifulde tilføjelser.

Vi håber derfor, du bliver tilfreds som de 99.000 andre, der læser SOFT TODAY.

I modsat fald er der blot at sige som vor ven Wayne: Can't win 'em all...

Glæd dig iøvrigt til når du kommer ned i laboratoriet: Her finder du pigen, som Dave elsker...

Og så er resten ellers at tænke logisk (husk at slukke strømmen).

## Kritik skal I ha'!

Hvad er meningen?

Her havde jeg tegnet abonnement på Danmarks bedste software-magazine, og hvad er det så, der kyles ind af mit brevhul allerede anden gang?? En slatten gang ingenting, det er hvad der kyles ind.

Hvor er de fede covers og Puls og Soft Check og alt det seje?

Istedet får man noget, man hverken kan læse (det er trykt for svagt) eller gemme (en avis er ikke så holdbar som et blad).

Jeg håber for jeres egen skyld, at I går tilbage til den gode gamle softige stil - det var der nemlig klasse over!!
Jonas Harboe,
2100 Kbh. Ø

# SPØRG OM SPIL

## Hjælp mig!

Jeg sidder fast i Activisions helt suveræne film-game, "Maniac Mansion".

Hvad skal jeg gøre, når jeg skal have tændt de spillemaskiner, der står ovenpå i huset??

Jeg er helt lost... Wad skal jeg gøre?
Anders Lundtofte,
Solrød Strand.

Hjælpen er nær!

Tag først lommelygten og prøv så at reparere kablerne - til det formål skal du bruge værktøjskassen, som du finder i bilen.

## Hvad laver Jeff Minter?

Hej Kloge Hoveder.
Jeg synes aldrig man hører noget til min favoritprogrammør, seje flipper-Jeff Minter, længere?

Llaver han stadig spil eller er han flyttet til Llama-Lland?
Mikael O. Berg,
Korsør

Jeff Minter is alive and still kicking!

Mens han sidder og lytter til Pink Floyd plader i sit eget firma, Llamasoft, får han nemlig også programmeret en smule. Hans seneste program er til Atari ST og er en slags efterfølger til Colourspace: Titlen på det er "Trip-A-Tron", og ikke nok med, at du kan købe programmet, nej, den vilde hippie har sågar også produceret en musikvideo, hvor du kan se grafikken og høre lyden fra programmet. Videoen, der hedder "Merak", koster i England 12.95 pund, og så vidt vides, er der endnu ingen dansk importør på den.

Iøvrigt meddeler Jeff fra sit kamel-eksil, at han er "godt gammeldags pissesur" over den måde, Mastertronic har konverteret hans Revenge of The Mutant Camels 2 på:

"- For det første fik jeg ikke spillet at se. Jeg måtte gå ind i en butik i Basingstoke og KØBE en udgave for at se den. Og da jeg loadede, opdagede jeg, at grafikken var værre end til 64eren. Jeg er simpelthen så gal på Mastertronic, at de aldrig får lov til at konvertere nogen af mine spil igen".

Mere om denne sag en anden gang. Dette er nemlig ikke det sidste, Jeff Minter har at sige om Mastertronic...

# HJEMME-COMPUTEREN ER EN PC



Klaus Rathmann er salgsdirektør hos Dinamicro på Frederiksberg. Og samtidig ansvarlig for import og salg af Amstrads nye "Sinclair PC 200".

En maskine, han har besluttet skal vende op og ned på det danske datamarked:

"- Det har hidtil været vanskeligt at vælge en fremtidssikret hjemmecomputer, siger han til SOFT TODAY.

"- De produkter, vi hidtil har kendt, har været spændende, men desværre ikke industristandard og derfor mindre egnet til både spil og seriøs anvendelse.

"- Men nu er problemet løst.

"- Sinclair professionel PC 200, produceret af Amstrad, løser disse problemer og tilbyder forbrugeren et produkt, der dels er en hjemmecomputer og derfor velegnet til spil, dels er en ydedygtig IBM PC kompatibel computer og derfor velegnet til seriøst arbejde. Sinclair PC 200 kan benyttes i forbindelse med sort/hvid monitor eller farvemonitor.

Ønsker man ikke fra starten at investere i en monitor, kan computeren imidlertid også tilsluttes et almindeligt TV via tv-modulatoren. Den er, i modsætning til Amigaens, indbygget ved køb og koster altså derfor ikke ekstra.

Det 102-tasters udvidede tastatur, indbyggede porte til joystick, printer, monitor eller tv, betyder at Sinclair PC 200 er klar til øjeblikkelig brug efter udpakningen.

"- Jeg tror helt sikkert på, Sinclair PC 200 vil ryste markedet. I februar/marts starter vi en meget utraditionel og agressiv markedsføringskampagne sammen med vores forhandlere. Denne kampagne er specielt rette mod Sinclair PC 200's målgruppe, som er unge mennesker i alderen 18-29 år.

"- Og som det bedste af det hele: Vi er leveringsdygtige allerede nu, slutter salgsdirektør Klaus Rathmann, Dinamicro, til SOFT TODAY.

Prisen på den nye Sinclair PC 200 oplyses til 5.295,- excl. moms.




Sitter du fast? Så kan denne bog hjælpe dig...

# POKES-BOG TIL BARE 19.50

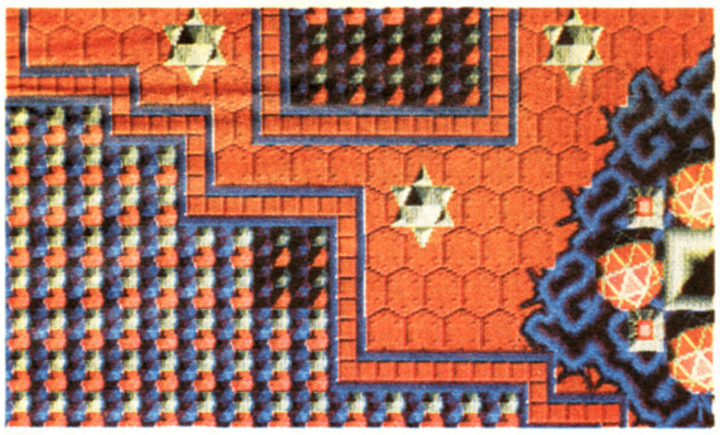
Synes du om SOFT TODAY? Så er du ikke den eneste. Siden lanceringen i sidste måned har det strømmet ind med bestillinger fra folk over hele landet, der vil tegne abonnement.

Lige nu er også en god tid at tegne abonnement på SOFT TODAY. Ikke bare får du nemlig avisen ind ad døren hver måned i et helt år, nej, du får samtidig et helt nummer gratis samt portoen betalt. Og oveni har du mulighed for at spare 120 kroner på den store nye snydebibel "1000 pokes". Hvordan?

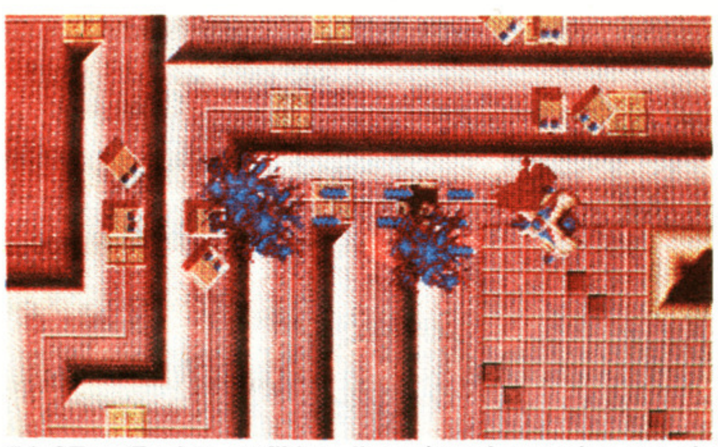
Jo, et årsabonnement koster 190 kroner. Men vælger du istedet at indbetale 19.50 ekstra, altså ialt 209.50, modtager du automatisk et eksemplar af "1000 Pokes" - en bog tæt proppet med snydepokes, udødelighedstips og andet arcade action aid til markedets bedste spil.

De mange pokes og snydetips er samlet af chefredaktør Rasmus Kirkegård Kristiansen, og normalprisen for den store bog er 139,50. Hvis du tegner abonnement på SOFT TODAY nu, kan du altså få bogen 120 kroner billigere: For bare 19.50!

Ring til Yvonne Petersen, 01 91 28 33, og bestil et helt års SOFT TODAY, frit leveret.



"Fusion" er nu kommet til ST.



På ST er Fusion-grafikken lige så god som den var, da spillet kom til Amiga.

# FUSION NU OGSÅ PÅ ST

Electronic Arts har haft sejr med sit "Fusion"-spil til Amiga. Derfor har de nu besluttet sig for at lancere det til Atari ST verden over, endda til så forskellige priser som 24.95 #, 249 Franc, 79 DM og 429 DKR!

I "Fusion", hvor du skal samle ni dele til en bombe, der ligger spredt over 13 levels, er grafikken god og lyden digitized.

SOFT TODAY foretog en sammenlignende tidstest på dels originalen (den allerede udgivne Amiga-version) og dels den nye udgave (Atari ST konverteringen). Resultatet: Der var mere og hurtigere action i den nye ST version...

# NY COMPUTER TIL UTROLIG PRIS

En ny computer, den såkaldte SAM, forventes på markedet i April 1989. Og bare rolig: Det er ikke en såkaldt aprilsnar.

Maskinen kommer fra Miles Gordon Technology, og selv om det er en Z80-baseret model, har den bemærkelsesværdige data (og en bemærkelsesværdig pris). Fra Sinclair-freakeren har vi fået nedenstående facts oplyst:

Maskinen er næsten 100 % Spectrum-kompatibel, den har Beta BASIC i ROM, MIDI-interface, DADI-interface samt interfaces til lyspen, joystick, mus, RGB-monitor, composite monitor, TV, netværk, mm - ALT SAMMEN indbygget fra starten.

"On-board" sidder desuden et indbygget diskettedrev (1.5 Megabyte formatteret diskette 3,5"), almindeligt skrivemaskinetastatur med 8 funktionstaster og alle taster "soft", dvs. de kan belægges med det tegn, det skal være.

Som lydchip er ilagt en Yamaha stereo chip magen til dem, der bruges i synthesizere, mens der grafisk er adgang til fire forskellige skærmniveauer, herunder en speciel SAM tilstand med 64 farver.

For grundversionen med 256 K RAM indbygget bliver den engelske pris 140 pund. Regn med en dansk pris inklusive moms, told og avance på lige under 3000 kroner (sandsynligvis 2.885,-).

Mere info?
05 81 59 35.

# "ÆBLER" TIL JYSKERNE

Jyllands første AppleCenter er åbnet i Rosengade ved Store Torv i Århus - centeret er nummer to i Danmark og det første af sin art udenfor København.

Centeret er indrettet af B&O's verdenskendte designhold, og som daglig leder er ansat Henrik Sinnbeck. Han kommer fra Digidata i Århus, hvorfra han desuden har hentet tre af sine bedste folk med over i det nye AppleCenter.

"- Adskillige Macintosh'er er allerede etableret og specielt vores nyetablerede afdeling med programudvikling har mærket efterspørgslen. Flere spændende projekter er igangsat med jyske erhvervsvirksomheder, hvor vores udviklingsafdeling programmerer.

"- I forbindelse med selve centret åbnede i januar måned en kommunikations- og integrationsafdeling i ejendommen bag Rosengade 26. Udover kommunikation med Digital VAX og IBM computere, er baghuset desuden blevet udstyret med moderne service- og uddannelsesfaciliteter.

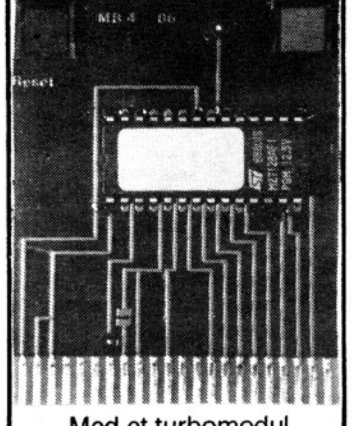
Som noget specielt er MacDanmark i øjeblikket i gang med at producere en lang række hæfter, som beskriver de koncepter, deres AppleCentre vil tilbyde. Ved åbningen i Århus lå det første koncepthæfte vedrørende Desk-Top-Publishing klar til interesserede brugere - hæftet var naturligvis lavet på en Macintosh!



**Søren Kielgast, MacDanmark, sammen med teamet i det nye jyske Apple-Center.**


**TURBO**

På din Commodore 64/128.



Med et turbomodul.

**Indeholder:**

¤ **Båndturbo**
ABC TURBO (m. flimmer)
Kan save på disk.

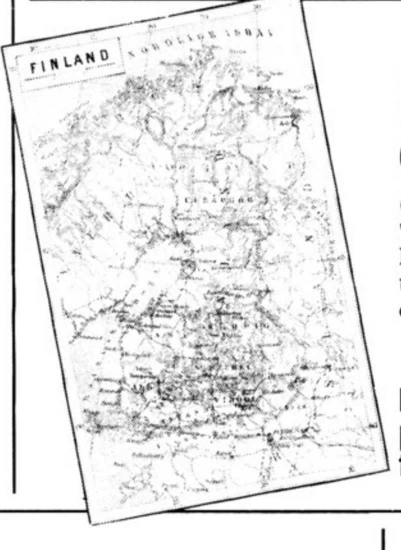
¤ **Disk turbo**
202 blokke på
12 sekunder

¤ **Disk kopi**
Til hele sider.

**PRIS: 87 KR.**

Prøv det GRATIS i 8 dage

**05643536**


# LÆS MERE OM FINSKE SPIL:

Det nye nummer af "COMputer" sætter luppen på games, der er "made in Finland".

**I Finland, højt mod nord, produceres spil som aldrig før.**

# NYT TIL BBC

BBC-computeren og dens lillebror, Acorn Electron, er ikke dem, man hører mest til nu om dage. Men ikke desto mindre har engelske Blue Ribbon besluttet at udgive fire BBC-spil som budget-spil, alstå dem til 39.85.

Titlerne er Repton, Karate Combat, Mr Wiz og Percy Penquin. Se efter dem, hvis du har BBC (enten B, B+ eller Master) eller Electron.



**Årets Computer: Atari ST.**

# ÅRETS COMPUTER

Nu er den årlige kåring af "Årets Computer" foretaget af ialt ti datablade, heriblandt det tyske CHIP magazine, som kan afsløre, at Atari for anden gang får titlen "Årets Computer" hæftet på sin ST serie.

De to mindste modeller i ST-serien, Atari 520 ST og Atari 1040 ST er slået sammen, således at disse to modeller under et har modtaget udmærkelsen i kategorien for "hjemmecomputere". Specielt interessant bliver udnævnelsen, når man ved, at Atari 520 ST tidligere har modtaget prisen som årets computer i klassen for "Professionelle personlige computere".

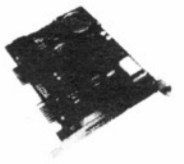
Ataris ST fik hele 300 points på førstepladsen, mens nummer to blev den herhjemme helt ukendte Acorn Archimedes med 200 points og Commodore Amiga som en tredieplads-vinder med 145 points.


**Trans-Modem**™

- 100% Hayes kompatibel
- Fuld duplex, også ved 2400 baud
- Bell 103/212A og CCITT v21/V22/v22BIS standarder
- Auto hastighed (300/1200/2400 baud). Sætter bl.a. hastigheden efter modtagerens modem.
- Fuld Auto DIAL og Auto ANSWER.
- Indbygget højtaler med software styret volume.
- Init. værdier, tlf nr. m.m. kan gemmes i EEPROM.
- Lækker slimline design (Extern).
- Over 35 smarte og brugervenlige kommandoer.
- Kan bruges til alle de populære modemprogrammer.



Priser er excl. moms, men incl. software, kabel, strømforsyning (Extern) samt liste med over 70 baser i Danmark.



300/1200 Intern ........ 995,-
300/1200 Extern ..... 1095,-
300/1200/2400 Intern 1695,-
300/1200/2400 Extern 1895,-

**BEMÆRK:** Her er ikke tale om dårlige lowcost modems, men **kvalitet** til billige penge.

Ring efter informations-ark!

**BILLIGE STAR PRINTERE - RING!**

**Tlf. 06 11 90 22**
**el. 06 11 90 33**

ALCOTINI HARD & SOFTWARE
Solbærvej 14 · DK 8260 Viby J · Tlf. 06 11 90 22





**Sinclair-Freakeren er navnet på en jysk Spectrum-klub, der også udgiver blade.**

# JYSK KLUB FOR SINCLAIR

Et lille pip fra en svunden verden: For de sidste overlevende brugere af Sinclair Spectrum, har Leif Mortensen, 39-årig skolelærer fra Vejle, gang i en klub ved navn "Sinclair-freakeren".

Indtil videre har klubben 220 medlemmer, der ivrigt dyrker Spectrum. Alle får tilsendt medlemsblade med jævne mellemrum og desuden er der mulighed for at bytte hjemmegjorte programmer med andre medlemmer.

Kontakt Leif Mortensen, Bryggervangen 29, 7120 Vejle Øst for flere facts.

# DATA-STYRET MÅLEBÅND

OK, det kan godt være nogle synes, 399 er en pæn slat penge for et målebånd, der ikke en gang har noget målebånd i sig.

Sonic Tape hedder det elektroniske målebånd, der måler en afstand ved hjælp af infrarøde bølger. Så glem alt om tommelstokken, Sonic Tape er fremtidens løsning.

Måske lige indtil den dag, du har målt elementerne op til dit nye hi-tech køkken, bestiller hårde hvidevarer og finder ud af, når de kommer, at målene ikke holdt helt.

"- Nå, hvad så... Vores Sonic Tape må have plusset eller minusset lidt på displayet ... Den slags kan jo ske ... Men pyt, køleskabet kan vel egentlig også bare stå i badeværelset..."

## GOD PRIS PÅ ST

Læsere af SOFT TODAYs januar-nummer kunne hæfte sig ved et godt tilbud fra Atari: For 4.995 inklusive moms kunne man erhverve sig en Atari 520 ST med indbygget tv-modulator samt en medfølgende såkaldt "Super-Pack" indeholdende ialt 21 spil, herunder Atari versioner af en række kendte spillehalsspil. Ialt ville spillene, hvis de var købt for sig selv, koste omkring 6.000 kroner, men ved samlet køb får du dem altså med gratis. Tilbuddet på de 4.995 er blevet en stor succes, fortæller Michael Holm, Atari, der beder os bemærke, at prisen er inklusive moms og at tilbuddet skam gælder endnu.

## COMPUTERENS STØVSUGER

"Det er den eneste rigtige måde at rense en computer på ... batterier medfølger ikke ved køb".

Sådan siger annoncen for Microvac, en mini-mini-støvsuger til dig, der elsker din Personlige Computer. Tryk på knappen, så suger den fingersnavs, små stykker chips og andet godt, du har "glemt" mellem tasterne på dit keyboard.

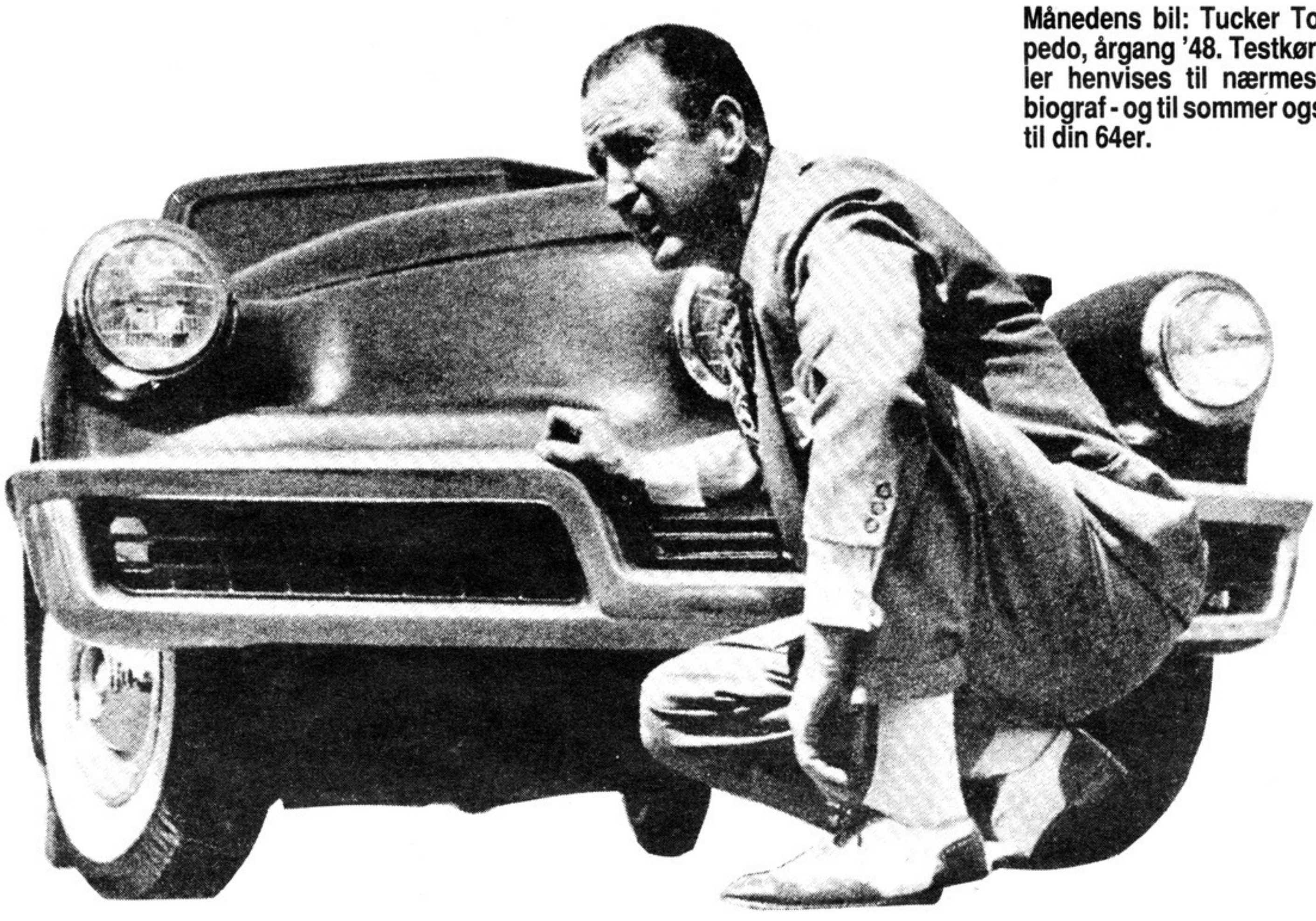
Prisen: Omkring 129.95.

## TEKNIK 2

Her er sagen for ham, der har det hele, men gerne vil ha' mer':

One Touch Electrolysis hedder vidunderet og ingen er rigtig klar over, hvad det gør. Fidusen er vist nok at du for under 500 kroner kan erhverve dig "et revolutionerende gennembrud i avanceret microchip-teknologi". Og hvad gør gennembruddet så?

Jo, sæt den hen på noget "unwanted hair", tryk på en af de blinkende knapper og voila - det "uønskede hår" er ønsket hen, hvor peberet gror. Godt mod lange næsehår og andet ulækkert - og sagen for ham, der ikke kan holde på en pincet.



Månedens bil: Tucker Torpedo, årgang '48. Testkørsler henvises til nærmeste biograf - og til sommer også til din 64er.

# MÅNEDENS BIL

må helt klart være Tucker Torpedo, årgang 1948: Den skinner af krom, den er stor, den har potens. Men desværre kan du ikke købe den, kun se den.

Tucker Torpedo bilen er konkurrerer nemlig med Jeff Bridges om hovedrollen i filmen "Tucker: En mand og hans drøm" - en sandfærdig historie om amerikaneren Preston Tucker, der i 1948 gik fallit i et forsøg på at bygge sin drømmebil, fremtidens køretøj.

Preston Tuckers bil, Torpedoen, er en rigtig rum-sag, komplet med kun een forlygte, og selvom den vakte berettiget opsigt i '48, kom der kun 50 eksemplarer på gaden.

Bilen, hvis opfinder gik konkurs efter kun de første 50 eksemplarer, kan "test-køres" i din lokale bio. Og som med flere andre af filmene fra George Lucas (manden bag Star Wars) er det også sandsynligt, at denne film kommer som computerspil. Bare vent til sommeren 89, så skal du se, hvad der sker fra amerikanske Mediagenic...




Superman i den splinternye computerudgave, made by Tynesoft.

## BATMAN MOD SUPERMAN

De to tegneseriehelte har altid dystet: Batman (den kutteklædte hævner) mod Superman (lovens beskytter). Og det er ikke bare oplagstal, de to har dystet om - også indenfor computerspillenes verden får de nu en krig, for mens Ocean lancerer sit nye Batman-spil, står Tynesoft klar med "Superman" i en ny udgave.

I Batman-spillet har helten sorte underbukser, mens Superman i sit spil har røde underbukser. Fælles for de to er, at de bærer underbukserne yderst synlige udenpå tøjet - noget, der faktisk også kan siges om redaktionens egen huleboer-Martensen, når han har fået for meget humle.

89 er 50-års jubilæet for Batman, mens Superman allerede kunne fejre denne runde dag i 88. Lad os nu se på salgstallene, hvem af de to aldrende herrer, der løber af med games-sejren...

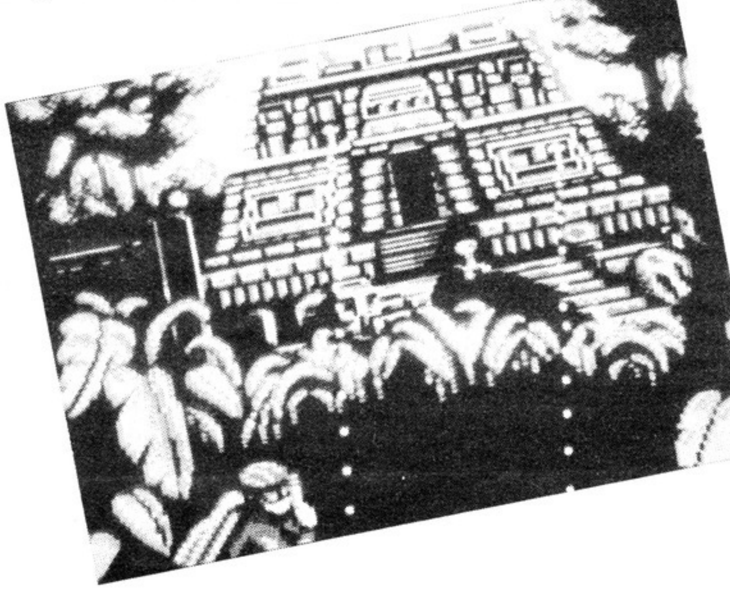
## ROCKET RANGER PÅ 64-EREN

Spænd din jetpack på ryggen og flyv ned i din lokale software-shop: "Rocket Ranger" er kommet til Commodore 64!

Spillet - der er en Cinemaware-sællert af format på Amigaen - byder på klassegrafik og en omgang action, hvor du blandt andet skal udrydde en vis herr Adolfo Hitler. En vi kender? Vent og se...

Som sagt: God grafik, fin lyd og en ret klar kopi af Amigaversionen. Værd at ofre sine 179 på!

Jungleliv med Rocket Ranger, nu også på C64.



# SPORTEN KORT

Accolade er et amerikansk firma, der har indledt det nye år med en heftig serie hurtige sports-sim'er (sports-simulatorer, dit *#%!).

Første game på pisten er TKO (Technical Knock-Out, dit xyzsyew!). Og som navnet vel mere end antyder, har vi her taget boksehandskerne på, fyldt jern og skrotmetal i dem og slået til Søren. Yes sir, dette er boksekamp for fuld Mogens Palle, og det er ikke småting, der foregår, når først de amerikanske grafik-ekvilibrister folder sig ud: De to boksere, en hvid og en brun, ligner noget fra Barbie og Ken - lad os håbe, de bokser bedre! Næste sportsspil fra Accolade hedder "Powerplay Hockey" og en redaktionel kilde informerer os, at spillet vistnok har været at skaffe på det lyssky marked i noget tid.

Anyway, nu kan alle vi retskafne og civiliserede lovlydige borgere altså også købe det, og vil du vide, hvad det er inden du bruger dine surt sammensparede Dronning Margrether på gamet, læser du dette: "Powerplay Hockey" er et ishockey spil med detaljeret grafik set i 3D skråt fra oven. Det følger rigtige hockey-regler og ventes til landet i løbet af februar måned.

Lidt af denne tendens ser vi også i det nye billiard-spil fra Accolade, med titlen "Rack Em". Er du ikke tilfreds med selv at hedde Jim og være rødhåret, kan du tage navneforandring til Alex og farve din manke sort...

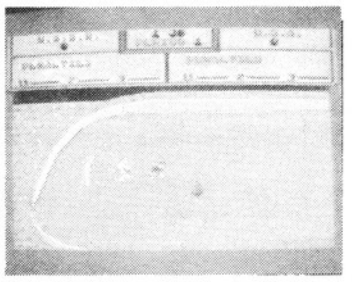
Grafikken i "Rack Em" er nydelig, men alt for amerikansk (a la Street Sports spillene fra Epyx og Quest-spillene, for eksempel Larry, fra Sierra OnLine. Det bliver for meget i længden, kære amerikanere).

Ud over almindelig billiard rummer "Rack Em" også mulighed for at spille blandt andet snooker og 9 boldes billiard.

Sidste sportsspil fra Accolade har fået titlen "Serve & Volley". Det er tennis, og som de selv siger det: Tennis with at twist.

"Twisten" består i en ny slags grafik, hvor alt hvad du laver, samtidig kan vises på en stor Comview-agtig skærm i baggrunden. å den måde kan du hele tiden følge dine bevægelser og - siger Accolade selv - faktisk på den måde lære at spille tennis. Hmm...

I hvert fald ser grafikken flot ud. Den har fået navnet strobe-o-strobe grafik og Accolade i USA er ved at udtage patent på teknikken.



Accolade står bag ishockeyspillet "Power Hockey" (set før).



En ny grafikteknik er lanceret i "Serve & Volley" fra Accolade. Grafikken kaldes strobe-o-strobe.



Actionman og hans bror, Actionneger, skal bokse mod hinanden i TKO - navnet står for Technical Knock Out og spillet kommer fra Accolade i USA.


LÅN PROGRAMMER
I PROGRAMBIBLIOTEKET
for 12 - 50 kr. i 10 dage.
til
AMIGA * CBM64/128
AMSTRAD CPC SPECTRUM
QL * ATARI(st+130)
PC.ere
1000+ programmer
Ingen købe eller lånepligt
Katalog med programbeskr.
Spil,strategi og adventure
Kontorprogrammer
Grafik og lyd
KUN ORIGINALE PROGRAMMER MED MANUAL.
Publ. dom. fra kr. 9
Lånerkort for 2 år
og 1 program kun 90 kr.
Vedlæg beløbet el. indsæt på giro.Vi sender straks katalog+ program.Fuld fortrydelsesret.
giro 2365650
SOFTWARE LIBRARY
PEDER LYKKESVEJ 33
2300 KØBENHAVN S.
NAVN ADRESSE COMPUTER:




Robocop. Halvgammel biofilm, der nu er kommet som dataspil.

# NYT FRA BIO

Det er lige så sikkert som regnvejr og de mange girokort: Hver eneste måned er der nyt fra biografens lumre halvmørke om film, der bliver lavet om til computerspil.

Blandt dem, der er mest aktive med film-konverteringerne (som det hedder, når det skal være fint) er engelske Ocean. De har tidligere haft fingre i alt fra Platoon til Rambo og Nr. 5 lever, og lige nu er de aktuelle med filmen Robocop. En halvgammel action-robot sag, der nu langt om længe ser sit nye lys i dataudgave.

Spillet, der er programmeret af Oceans eget inhouseteam, er slet ikke dårligt, selvom der mangler det strejf at hurtig action og blod, der gjorde filmen så stærk.

Check det seneste fra bio ud hos din softshop.

## NY REKORD I PRODUKTER

Epyx, det store amerikanske spilfirma, slog ny rekord på CES, Consumer Electronics Showet, der blev afholdt mellem den 7ende og den 10ende januar 1989 i Las Vegas, USA.

På CES-udstillingen viste firmaet nemlig ikke mindre end 1.969 forskellige produkter (Ja, du læste rigtigt: Ettusinde nihundrede og niogtres forskellige produkter). De udgjorde fortrinsvis spil, selv om firmaet også har joysticks og forskelligt andet hardware.

Og blandt spillene var der godt nok mange gamle med, ligesom samtlige konverteringer af et spil var repræsenteret (På den måde talte f.eks. Impossible Mission ikke som et produkt, men som otte, fordi det er konverteret til så mange forskellige computere meeen, alligevel... 1.969 er stadigvæk et helt pænt antal varenumre!)

Som Allyson Johnson sagde det til SOFT TODAYs udsendte på messen:

"- Det er ingen hemmelighed, at vi har slået ny rekord indenfor antal viste produkter på denne messe. Folk, der besøgte vores stand, var nødt til at få en "guided tour" rundt på hele udstillingsområdet, mens en af vore ansatte fortalte om spillene.

EPYX

## AK JA, DEN TEKNIK...

SnoreStop (ca. 699.95) er seneste for folk, der snorker natten lang. Sæt SnoreStop fast på din arm eller dit ben og gå trygt til køjs. Skulle du (7-9-13) komme til at snorke i løbet af natten, vil apparatets "elektroniske mikrobølge lyddetektor" opdage det og straks sende et lille elektrisk stød igennem din krop. Et must for selvpinere verden over.


Piraterne lever som aldrig før.

# PIRATER VERDEN OVER

Du behøver ikke drømme dig tilbage til Blåskægs dage for at finde pirater - de lever i bedste velgående i dag, nemlig som softwarekopister i stor stil. Mange af dem endda så godt, at de har gjort det til deres levevej: De laver faktisk ikke andet!

En international undersøgelse foretaget af engelske softwarefirmaer har afsløret, at mindst 65% af al software i Danmark og Sverige er piratkopieret, altså massekopieret uden ophavsmandens viden- de og uden hans tilladelse.

Andre "varme" lande, når det gælder de ulovlige spil, er Italien, Grækenland og Portugal, samt Spanien, der indtil for ganske nylig også var helt godt med (de har nu fået en ny lov med strengere fængselsstraffe til lovovertræderne, og det har åbenbart dæmpet kopi-lysten en del, melder de engelske undersøgere).

På den anden side af jorden, "down under" i Australien, laver folk mest kopier til sig selv, naboen og alle vennerne. De bliver ved og ved og det er en ond cirkel, fortæller Ray Firth, boss hos spilimportøren Computermate Products i Sydney.

Jeg er tilhænger af, at man indfører dødstraffen for computerspilskopiering...

# NYT STICK

Rygter fra redaktionens Ritzau-strimmel melder tikkende om forlydender fra det amerikanske Suncom-firma om et nyt joystick, der skulle være på vej.

Indtil videre har meget endnu ikke kunnet offentliggøres, men øjenvidneberetninger melder om en enorm kolos, der efter sigende tager prisen som verdens største stick numero uno.

Joysticket, der således både skulle slå Euromax Joyboard (se sidste nummer) og den tyske Cobra-kæmpe, er blevet døbt "Goliath". Blandt featu- res kan nævnes en armeret stålbase og en jernstang inde- ni selve håndtaget, så det ikke knækker. Glæd dig til verdenspremieren på PC-show i London i efteråret - prisen på Goliath ventes herhjemme ikke at blive under 1000 kroner!


**Desværre: Der er sort skærm hos Suncom, der ikke vil afsløre noget om deres Goliath superjoystick før premieren til efteråret.**

# MÅNEDENS GÅDE

Hvad er det, der har to spillere på skærmen på samme tid, split-screen view, 22 levels og er umuligt at vinde, hvis ikke man samarbejder?

Det seneste Amiga-spil fra Psygnosis, såmænd...

Titlen er "Captain Fizz Meets The Blaster-Trons", og i spillet skal den brave Captain Fizz kæmpe mod en serie vilde aliens kaldet Blastertrons.

Spillet måtte faktisk forbydes på Psygnosis-kontorerne i London tidligere på måneden, fordi de ansatte ikke lavede andet end at "test"-spille det hele tiden. Så blev det for meget for chefen, der nedlagde forbud mod firmaets eget spil. Hvis de ansatte skal spille det i dag, er de nødt til at gøre det udenfor arbejdstid.


# GRATIS næsten...

## AMIGA FARVEMONITOR
2 års garanti

| MODEL | PHILIPS CM8833 | COMM. 1084 |
|---|---|---|
| Opløsning | 600×285 | 600×285 |
| Lyd | Stereo | Mono |
| Grøn Knap | Ja | Nej |
| Hovedtelefonbøsning | Ja | Ja |
| Mulighed for drejefod | Ja | Nej |
| TILBUD | 1995.- | 2450.- |

Philips CM 8852 med ekstra høj opløsning + fod .... 2450.-



## star PRINTERE

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund .......... 1995.-
STAR LC-10 Colour .......... 2395.-
STAR LC24-10, 24 nåle, utal af fonte (NY) .......... 3495.-
STAR NB24-10, 24 nåle, 216 tegn pr. sek. .......... 3995.-
Arkføder til alle LC printere fra .......... 895.-
Parallelt interface til NL-10 .......... 695.-
Farvebånd til alle STAR modeller (God pris) .......... RING

## 3.5" drev til Amiga
med afbryder, bus og super slimline. Fuldstændigt lydløst.

Tilbud 980.-

## DISKETTER
**Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte japanske og europæiske fabrikker. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti.**

| Varenavn | Pris v. 100 |
|---|---|
| 5.25" i box, uden garanti | 2.29 |
| 5.25" DSDD i box | 2.65 |
| 5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi i box | 2.98 |
| 5-25" DSDD Certified Neutral, 5 farver i box | 3.95 |
| 5.25" SSDD Xidex i plastbox 48 tpi | 4.90 |
| 5.25" DSDD KAO fra Japan 48 tpi | 6.50 |
| 5.25" DSDD KAO fra Japan 96 tpi | 7.50 |
| 5.25" DSHD High Density 96 tpi ATHANA | 11.95 |
| 5.5" MF2DD 135 tpi uden garanti | 6.99 |
| 3.5" MF2DD 135 tpi fra Japan | 7.87 |
| 3.5" MF2DD 135 tpi box org. labels Japan KAO | 8.98 |
| 3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra Japan | 10.95 |
| Diskbox m. lås til 100 stk. | 90.00 |
| Originale Amiga-labels i 5 farver | 0.50 |

## 5,25" DREV TIL AMIGA
med afbryder og super slim-line. Fuldstændig lydløst. Omskifter mellem 40 og 80 spor.

Tilbud 1390.-

## 512 Kb-Ram
til Amiga 500. Org. Commodore m. batteribackup og ur.

1485.-

## Amiga 500 + cm8833
stereo farve-monitor

KÆMPETILBUD 5880.-

Alcotini
## Stereo Soundsampler
med dansk manual. 2 års garanti

TILBUD 651.-

## PC-1 + KVIK tekst, 3450
**PC-1**
med monitor, KVIK tekst, 20 MB harddisk, STAR LC10 og udvidelsesbox

KÆMPETILBUD 9500.-

Vi leverer over hele landet.
Levering inden 48 timer.
Priser er excl. moms.
Forbehold for prisændringer!

TLF. 01 64 55 11
Fax: 01 64 55 01

BANZHAF datamedier
Kratkrogen 9 - 2920 Charlottenlund
Levering over hele landet, giro 7 52 51 33

# TV-BILLEDER PÅ PC'EN

Ganske almindelige PC-ejere har ikke grund til at blive jaloux på Amiga-folket. Nu kan de nemlig selv hooke videokameraet op til PC'en og begynde at "digitize", som det hedder blandt fagfolk, når billeder fra det virkelige liv omsættes til pixels på en skærm.

Den nye PC-digitizer, der gør det hele muligt, kommer fra The Electric Studio, et engelsk selskab, som tidligere har gjort sig heldigt bemærket med ekstra-udstyr som lyspenne og mus.

Kort fortalt fungerer grejet sådan: Mellem videokameraet og PC'en forbinder du digitizeren. Når du tager et stillbillede med kameraet, omsætter digitizeren billedet til punkter på skærmen. Herefter kan du arbejde med billedet som du vil - i det store udland er flere ejendomsmæglere allerede ved at lægge fotos af husene ind på en diskette, som de så sender til køberne, der derpå kan "bladre" i den, som de vil.

Højeste opløsning giver TV-kvalitet, dog kun i sort/hvid (768 punkter gange 576 linier). Hurtigste opløsning er også næsten som TV: Ved 768 x 192 punkter frame grabbes 25 billeder i sekundet - nok til at lave en hel lille film, hvis din PC kan følge med.

Sammen med digitizeren får du også en del styreprogrammer. Dels er der programmer, der styrer billederne ud på printer (både matrix og laser-printere), dels er der programmer, der lægger tekst ind over billederne - vel at mærke tekst i alle størrelser og former.

De digitaliserede billeder kan samkøres med programmer som SuperBase, Fleet Street Editor, Newsroom og Pagemaker. Og i modsætning til mange andre digitizere på markedet, kan den nye model fra Electric Studio også tilkobles en videobåndoptager istedet for et -kamera.

Så hvem ved? Måske du med lidt snilde og kunnen kan komme til at stå ved siden af Sam Fox, Sly eller Thatcher.


## De store mærker til rå importpriser




AudioScan/Lydkilden importer selv, så du får varerne direkte - uden fordyrende mellemled. Derfor får du det bedste fra USA og Japan til priser så lave, som det kun er muligt at have, når man har forbindelserne i orden. Kom, se og lyt. Vi har lige fået endnu en ladning råt HiFi-udstyr af den slags, vi knap nok når at få pakket ud, før det er revet væk.

Kunde & Co.

**audioscan/LyDKILDEN**

**Vi har hele styrken**

**København:** Frederiksborggade 50, 1360 København K. Telf.: 01 32 37 11. **København:** Rosenørnsallé 2, 1630 København F. Telf.: 01 35 11 10. **Helsingør:** Prøvestenscentret 5, 3000 Helsingør. Telf.: 02 22 31 32. **Hillerød:** Møllestræde 3, 3400 Hillerød. Telf.: 02 25 32 32. **Roskilde:** Ringstedgade 15 A, 4000 Roskilde. Telf.: 02 37 11 10. **Slagelse:** Jernbanegade 2, 4200 Slagelse. Telf.: 03 53 10 20. **Odense:** Nørregade 23, 5000 Odense. Telf.: 09 12 60 30. **Svendborg:** Møllegade 36, 5700 Svendborg. Telf.: 09 21 03 03. **Århus:** Nørregade 55, 8000 Århus. Telf.: 06 19 20 99. **Herning:** Skolegade 8-10, 7400 Herning. Telf.: 07 22 59 19. **Randers:** Snarregade 4, 8900 Randers. Telf.: 06 41 55 11. **Vejle:** Sønderbrogade 24, 7100 Vejle. Telf.: 05 83 13 55. **Kolding:** Haderslevvej 93, 6000 Kolding. Telf.: 05 54 11 88. **Aalborg:** Butikscentret v/Bilka, Nibevej 27 A, 9200 Aalborg. Telf.: 08 18 63 11. **Esbjerg:** Strandbygade 15, 6700 Esbjerg. Telf.: 05 18 02 50.

ONKYO KENWOOD AR harman/kardon STAX FOSTEX CORAL


# KÆRLIGHEDEN KALDER...

For computer-entusiasterne Luke Nash og Joe Bennett, begge fra Essex i England, er der ikke mange spil, de ikke kan klare. Men et af de spil, de to herrer endnu ikke har haft held i, er kærlighedens spil.

Efter at have zappet snart sagt enhver tænkelig alien og ufo fra det ydre rum, er der kun een ting, de to mangler at erobre: Piger! Rigtige levende pigedukker, der både kan tale og tænke... Den slags af kød og blod, du ved.

Derfor har computer-entusiasterne nu indrykket kærligheds-annoncer i deres favoritmagasiner, ZZAP64 og Your Sinclair. Teksten i annoncerne er som følger:

"ENSOMME HJERTER. Ønskes: Kønne piger. Skal have langt, blondt hår, skal kunne lide computerspil og dele samme interesser med to flotte fyre - alder 10 år."



**Joe (til venstre) og Luke sammen med "Game of Love".**

*LONELY HEARTS: Wanted, attractive females. Must have long blonde hair, like computer games and share similar interests of two good-looking boys — aged 10.*

**Sådan får du fat på damer.**

Faktisk er annoncen lidt snyd, fortæller Luke til redaktionen. I virkeligheden er han kun ni år gammel, men han mente, det nok var klogest at skrive 10 for ikke at skræmme pigerne væk. Indtil nu har han nemlig ikke haft så meget held med piger - når man lige ser bort fra pixeldamen i Defender of The Crown, hende i Vixen og en vis frk. Fox fra Martechs strippoker-spil.

Pigerne i min klasse siger mig ikke rigtigt noget, erkender Luke, og Joe bakker ham op:

Der er ingen af dem, der kan li' Iron Maiden. De fleste tænker kun på Michael Jackson og den slags. Uf.

For at være kærester med os, skal man både kunne lide masser af computerspil og at lytte til heavy metal grupper som for eksempel Iron Maiden. Desuden må man heller ikke være høre end 148.

Er der danske piger, der kan leve op til disse krav, modtager redaktionen gerne breve, som vil blive videresendt i uåbnet stand til enten Joe eller Luke. Fat pennen og skriv, hvadenten du har 64er som Joe eller Spectrum som Luke.

SOFT TODAY TESTER:

**Sidste måneds Buyers Guide checkede 5 gode printerkøb og denne gang er turen kommet til modems.
Fælles for dem alle er, at de kan tilsluttes hovedparten af alle computere og som testmaskiner er brugt Amiga samt PC.**

# 5 GODE MODEM-KØB

*Udvalgt af Lars Jørgensen og Rasmus Kirkegård Kristiansen*




**MiniTEAM 1200
(pris ca. 1600,- kr)**

Dette modem er et af de mindste på markedet, ikke meget større end en cigarkasse. Det kan køre med to hastigheder - 300 eller 1200 bps, og via en dip switch på forsiden kan du vælge, om du vil køre efter CCITT- eller BELL-standarden. Modemmet kører med Hayeskommandoer, desuden har den en kommando, der kalder en hel skærmside frem med samtlige modemmets kommandoer og hjælp dertil en virkelig lækker detalje, der bevirker, at man ikke konstant behøver at sidde med manualen.

Manualen er, som så mange andre lynoversatte manualer, noget klodset i formuleringen, ligeledes påstår den, at modemmet kan detekte optaget på telefonlinien, hvilket ikke er sandt. Trods små skavanker som denne, får MiniTEAM 1200 alligevel redaktionens ros.

**Trans-Modem 1200
(pris ca. 1.400,- kr)**

Trans-Modem 1200 er en lillebror til Trans-Modem 2400. De to modems kan stort set det samme, og der er faktisk kun forskel i pris og sendehastighed.

Navnet afslører forskellen: Hvor Trans-Modem 2400 kan sende med 2400 baud, er maksimum hastigheden for "lillebror" kun 1200 baud.

I det store og hele er Trans Modem 2400 imidlertid meget godt med se bare på specifikationerne: 100% Hayes-kompatibelt, Autohastighed (300/1200 Baud), Fuld auto dial og auto answer, indbygget højttaler med softwarestyret volume, over 35 kommandoer samt standarder som de allermest udbredte indenfor BELL og CCITT (henholdsvis 103/212A samt V21/V22/V22BIS).

Har du ikke behov for den helt store speed, er Trans Modem 1200 et alletiders allround modem, der først og fremmest udmærker sig ved et utrolig lav pris.

FÅS HOS ALCOTINI

**Trans-Modem 2400
(pris 2.295 kr)**

Trans-Modem 2400 har mulighed for at køre på tre forskellige hastigheder 300, 1200 og 2400 baud. Den er indbygget med Hayeskommandoer, en et-nummers hukommelse, og en hel masse opkaldsmoderatorer samt DTR-kontrol (denne gør det muligt for modemmet at resette sig selv).

Modemmet er forsynet med en Nonvolativ RAM, som bliver ved med at eksistere i modemmet, også selv om du slukker. Der er selvfølgelig mulighed for at ændre i denne RAM.

Hurtigt er Trans-modem også, både når det gælder overførselshastighed (2400 baud som max.) og når det gælder opringsningstid.

Når Trans-modem kører 300 baud, har den en skifter, der afgør, om der skal køres CCITT eller BELL.

FÅS HOS ALCOTINI

**Discovery 2400E
(pris 2.325,- kr.)**

Discovery 2400E ligger nummer 1 som det mest solgte modem i Danmark, ingen tvivl om den sag.

Finishen er da også lækker: Flot sort design i robust plast og med gode stærke dioder.

Indvendig finder vi et fuldt Hayes-kompatibelt system samt trinløs justering af højtalerstryken, ligesom der i modemmet er indbygget en AutoBaud, som selv skifter til den højeste hastighed, modtagerens modem kan klare - fikst!

**SmarTEAM 9600+
(pris ca. 10.000 kr)**

SmarTEAM 9600+ er et modem, der overrasker: Dels overrasker prisen een - den er nemlig på knap 10.000 kroner, en uhørt høj pris for et modem, vil de fleste hjemmedatafolk nok mene. Men klap hesten og læs videre, for overraskelse nummer to forklarer den høje pris: Hastigheden er nemlig utrolig høj, med en overførselsrate på 9600 baud som maksimum. Og så går det STÆRKT!

Størrelsen er overraskelse nummer tre, for modemmet er lidt af en stor karl, men det skyldes en masse ekstra luxus-funktioner, som det nok fører for vidt at komme nærmere ind på.

En af de mere bemærkelsesværdige er dog, at SmarTEAM 9600+ har indbygget en MNP funktion, som presser det hele sammen før du sender det. Så vil det ikke tage så lang tid af sende, med det resultat at din telefonregning bliver mindre.

For dig, der har travlt, og kun vil have det bedste af det bedste, er SmarTEAM 9600+ lige sagen. At du så på grund af den høje hastighed også får en lavere telefonregning med i købet, kan vel bare betragtes som et ekstra plus. Men det er måske det, "plus"-tegnet i navnet henviser til...

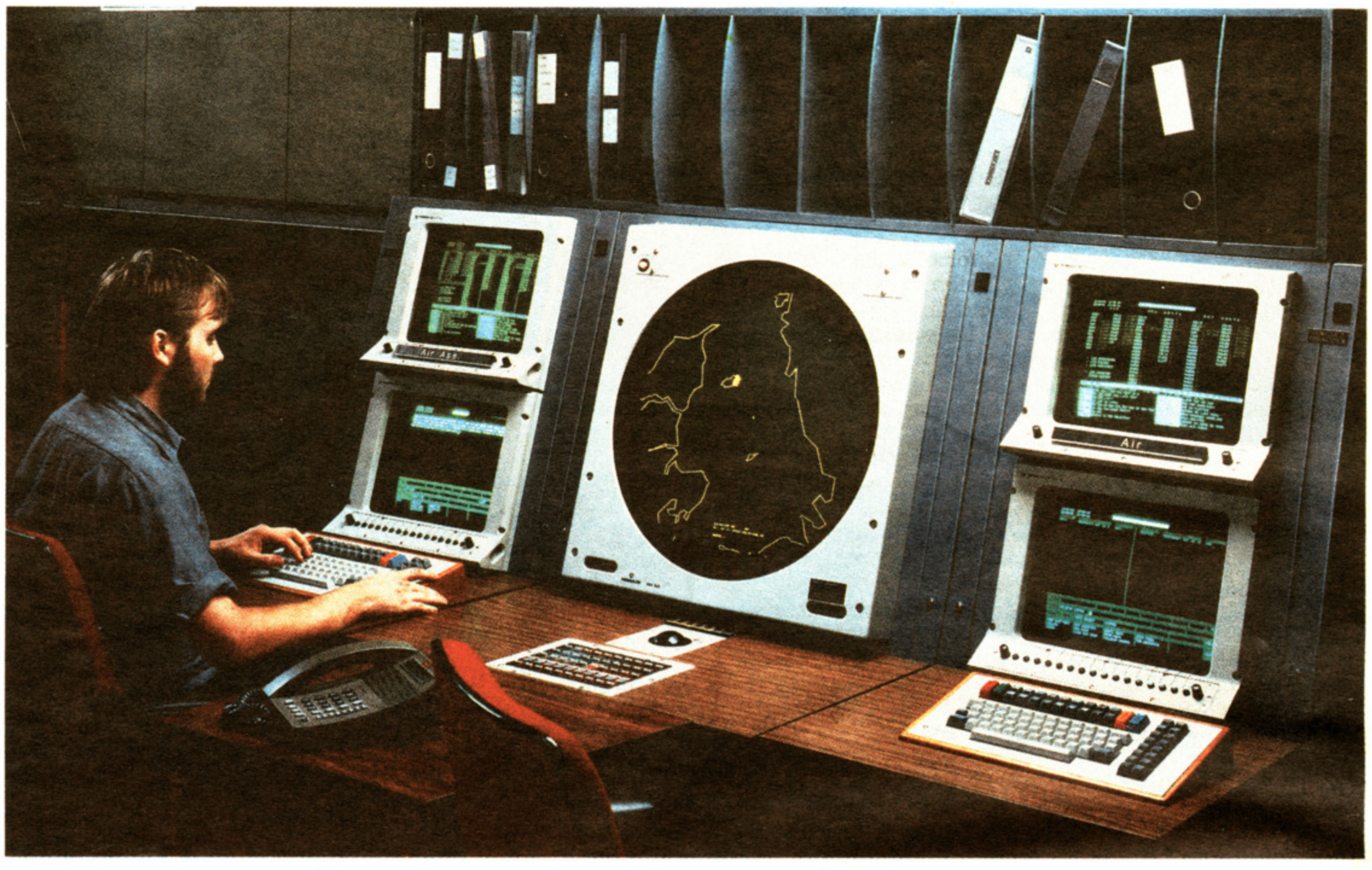
Også instruktionsbogen er kvaliware med sine lærerige eksempelsskemaer, så i lyset af dette kan prisen på 2.325 vel slet ikke afskrække nogen.

Discovery 2400E er klart et best buy, hvis du er ude efter et allround-modem, der kan det meste og er nemt at arbejde med.

TEMA: COMPUTERE

# Fremtidens våben er en computer!

*Af Rasmus Kirkegård*



Computere i forsvaret: Her et skud fra SOKs bunker i et bjerg ved Århus.

## FINSKE SPIL

Glæd dig til julen 1989: Da kommer Ocean nemlig med et nyt spil om den amerikanske TV-detektiv McGiver.

Spillet er godt nok ikke lavet af Ocean selv: Det er produceret i Finland af et udviklingshold, der laver spil for Ocean på freelance-basis. Holdet ledes af Klaus Ala-Aho (yep, det hedder han!), og McGiver-spillet kommer til at handle om den i England (og Finland) så kendte tv-detektiv og hans bedrifter.

I spillet spiller du selv detektiven, og du kommunikerer via keyboardet, altså på samme måde som i et text-adventure.

Kan du ikke vente til Oceans jule-lancering af McGiver, har Klaus Ala-Aho sagt til SOFT TODAY, at interesserede læsere godt må kigge forbi ham og få en preview med hjem, endda gratis. Hans firma, Master Software, ligger i den finske by Oulu.

Tidligere har firmaet kun lavet text-adventures, f.eks. "Destiny", men spillene blev aldrig rigtigt udbredt.

Det satser de nu på, at "McGiver" bliver, takket være det ny samarbejde med Ocean.


## COMMODORE 64 MODULER

**EXPERT Cartridge standard** ............ **kr. 478,00**
Programmeres med disk, som stadig opdateres. Bliver derfor aldrig for gammel. - Bedste "cracker-modul" på markedet!

**EXPERT Cartridge med ESM** ............ **kr. 578,00**
Ekstra stærk monitor.

**SUPER 5 TURBO modul** ............ **kr. 248,00**
ABC Flash (m. striber), ABC Flash V3.0 som saver direkte til diskette, Diskturbo X6, Azimuth justering (tonehvd), Basic, Reset II.

**TURBO BOOSTER modul** ............ **kr. 248,00**
30 gange hurtigere load-tid fra disk uden ombygning af diskettestation! (202 blokke ca. 8 sek.) Backup-program som klarer den daglige husholdning såsom formatere, kopiere, slette, give diskordre osv. Basic, Reset II.

**TURBO CRUNCHER modul** ............ **kr. 248,00**
100% kompatibelt med EXPERT CArtridge. Cruncher ca. 70 gange hurtigere end expertcruncheren og giver mulighed for 8 forskellige opstarter. Et must for alle med en eprombrænder! Formindsker de fleste programmer med 25-50% (hurtigere loadtid!)

**TOOL BOX modul** ............ **kr. 298,00**
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på eet modul til både tape og disk:
DISKFASTLOAD er 8 gange hurtigere op til 200 blokke. DISKHYPRALOAD er 10 gange hurtigere op til 180 blokke. ABC FLASH med striber. ABC FLASH med direkte save til disk. TURBO TAPE II egne programmer på ABC turbo. MULTIBACKUP filekopiering, formatering, sletning, diskordre m.m. 202 COPY disk til turbotape, turbotape til disk. COPY 190 disk til tape, tape til disk, tape til tape, disk til disk (også turbo). AZIMUTH justering stiller alle datasetter til et hvilket som helst bånd! MANIPULATE DISK laver directoryen som du ønsker den (flytter f.eks. filer og laver streger). FLASH CODER giver dine programmer en kode, som formaterer disketten, hvis der laves nogle ændringer i dit program! Intet kan ændres eller fjernes. ADRESSE LOCATOR giver startadresse i decimal og hexadecimal. Er uundværlig ved eprombrænding og crunchning. BACK TO BASIC. RESET II.

**ACTION REPLAY modul (NYHED)** ............ **kr. 698,00**
Freeze-kopiering af op til 249 blokke. Kompressor. 2 diskturboer X25. Tapeturbo. Gamekiller. Maskinkodemonitor.

**SENDES OVERALT. PORTO KR. 22,00**

**Leg og Hobby** JERNBANEGADE 42 · TLF. 08 23 10 98
GIRO 2 43 82 83 · 9460 BROVST


## NEDTUR FOR KURSER

Markedet for datakurser er i øjeblikket inde i en nedtur uden lige. Der bliver afholdt færre af dem, og dem, der bliver holdt, sælges til stærkt reducerede priser.

For en del af firmaerne i branchen er nedturen ensbetydende med nedskæringer, fyringer og i værste fald konkurser.

Giganten Scheidegger har det ikke for godt, siger branchekilder, der melder om afskedigelser, og for en del mindre firmaer har det stagnerende marked betyder lukning.

Et af dem, Data Enterprise International, drejede nøglen om i januar, på trods af investeringer i Commodore-datamater for omkring 300.000 kroner.

Firmaet, der på et tidspunkt kaldte sig "en af Nordens største kursus-udbydere" var ledet af den tidligere SOFT-skribent Torben Fløisdorf.

## NYT SUPERMODEM PÅ VEJ

Datatronics sender snart en ny modem af Discoverymodemmet på gaden.

Det "gamle" Discovery 2400E bliver snart afløst af en ny model - bl.a. skulle det være meget bedre til at detekte busy. Men det er ikke nok. Datatronics har skummet fløden, og proppet den ned i det nye Discovery, som kommer til at have betegnelsen 2400C.

Modemmet er så godt, at det fr gode muligheder for at få P&T's godkendelsesstempel. Kommandosættet er blevet udvidet kraftigt i forhold til det noget begrænsede sæt, der er i 2400E. Modemmets konfigurering gemmes i NOV-RAM, så du kan roligt slukke for modemmet uden at alt går tabt - også et irritationsmoment på 2400E. Desuden er der blevet plads til en telefonnummerhukommelse i NOV-RAMmen, hvor du kan gemme numrene på dine 10 favorit-baser og ringe op med en meget simpel kommando (ATDS=5, så ringer modemmet op til det femte telefonnummer i listen). Modemmet har plads til 4 eller 5 komplette opsætninger i NOVRAM, som man kan hente ind efter behag. Dette og meget andet vil være at finde i det nye Discovery 2400C.

## EN OPERATION I HORMUZ-STRÆDET

Først kom Duran Duran. Så kom Wet Wet Wet. Og nu: Again Again.

Der er bare een forskel - "Again Again" er ikke en ny spil-op gruppe, det er faktisk navnet på en ny softwarelabel, lanceret i skarp konkurrence med andre labels som f.eks. Ocean og Hewson.

Første spil, vi får at se fra Again Again, er "Operation Hormuz".

Her er vi fløjet til Hormuzstrædet, hvor vi skal udføre et rask lille job bestående af bombning af syv baser med Exocet-missiler. Jobbet er nemt og ligetil, hvis ikke det var for de mange russiske MIG-21 jagere og fjendeskibe, der beskyder dig. Til dit forsvar har du dog en kanon, bomber, luft-til-luft missiler og luft-til-vand missiler. Og så har du tre liv eller sagt på en anden måde: 3 stk. McDonald Douglas VTOL ground attack jetfighters!

"Operation Hormuz" byder på livagtig grafik og meget af den simulations-action, også især Microprose er blevet kendt for.

Spillet findes i udgaver til Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST og PC kompatible. Endvidere er en Amiga-version planlagt.

# OG MILITÆRET

**Afsløring:**

## SOVJETS ELEKTRONISKE KRIGSFØRELSE

**Radar jammes med computer-elektronik**

Alle ved, at radarer kan jammes. Og alle ved, at siden anden verdenskrig har russerne været specialister i den slags.

Det startede "uskyldigt" med en sky af sølvpapirsstrimler i tusindvis. Strimlerne virkede ledende og viste en uigennemtrængelig sky på fjendens radar. I ly af "skyen" kunne flyve og skibe så bevæge sig frem uden at blive set. I dag bruges sølvpapiret stadig, men en ny og langt mere avanceret jammer-metode er også taget i brug: Radar jammes elektronisk.

Det er en hel videnskab, og den slags er Sovjet eksperter i. Men ikke mere eksperter, end at vi selv herovre kan tage til genmæle.

"- Vores nyeste radartyper er meget modstandsdygtige overfor den slags elektronisk krigsførelse, siger en talsmand hos forsvaret.

"- De kan skifte frekvens og skifte puls-repetition, for nu bare at nævne nogle få af de almindeligste kendte muligheder. Resten får i ikke at vide - vi skulle jo nødig have, at de læste med på den russiske ambassade".

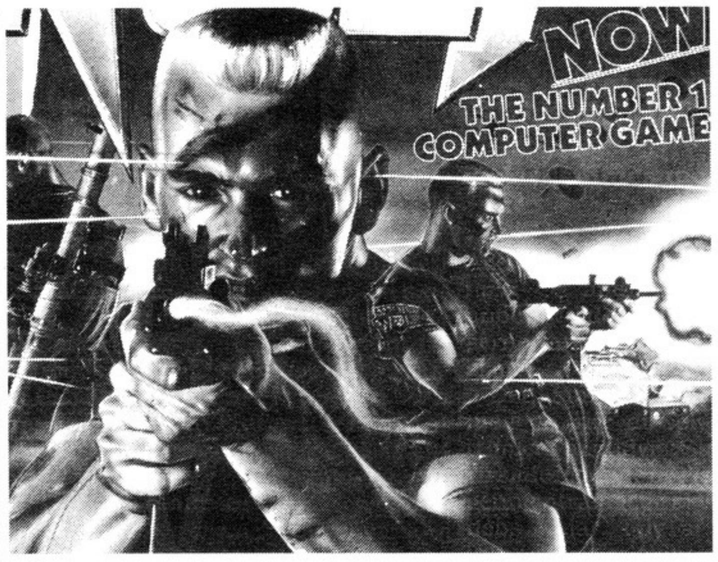
I "ny elektronik"'s januarnummer er en af hovedhistorierne en beskrivelse af Søværnets Operative Kommando og deres arbejde. Her kommer artiklens forfatter også ind på elektronisk krigsførelse.

Et lille pluk fra artiklen:

"- Elektronisk krigsførelse, også kendt som electronic warfare, har taget fart de sidste 10 år. Elektro-optik er fremtiden, og det giver sig blandt andet udslag i, at man allerede i dag hos SOK anvender for eksempel infrarøde kikkerter, der kan se over kilometerlange afstande i selv den mest mørke nat.

Det er bare en lille smule af alt det avancerede isenkram. Under vandet gemmer lyttestationer sig for at konstatere ubåde og andre dybtvandsbevægelser, og på mange af forsvarets skibe er installeret såkaldte TDS-centraler.

TDS står for Tactical Data Systems, og på en frekvens på radiobåndet ligger en såkaldt "Data-link". Den sender hele skærmbilleder hjem til SOK i løbet af splitsekunder, så hurtigt går det. Og selv på land har SOK en TDS-central - det er et "skib" på hjul, en mobil base komplet med radar.




På amerikanske militærbaser er det gratis at spille på arcademaskiner.




Virkelighedens "Top Guns" bliver håndplukket blandt unge, der er skrappe til spil som for eksempel Centipede.

**Afsløring:**

## TREDIE VERDENSKRIG BLIVER EN ELEKTRONISK DATAKRIG

**Soldater fra NATO øver sig allerede**

Tredie verdenskrig bliver ikke mørklægning, bombealarmer og mudrede skyttekrave.

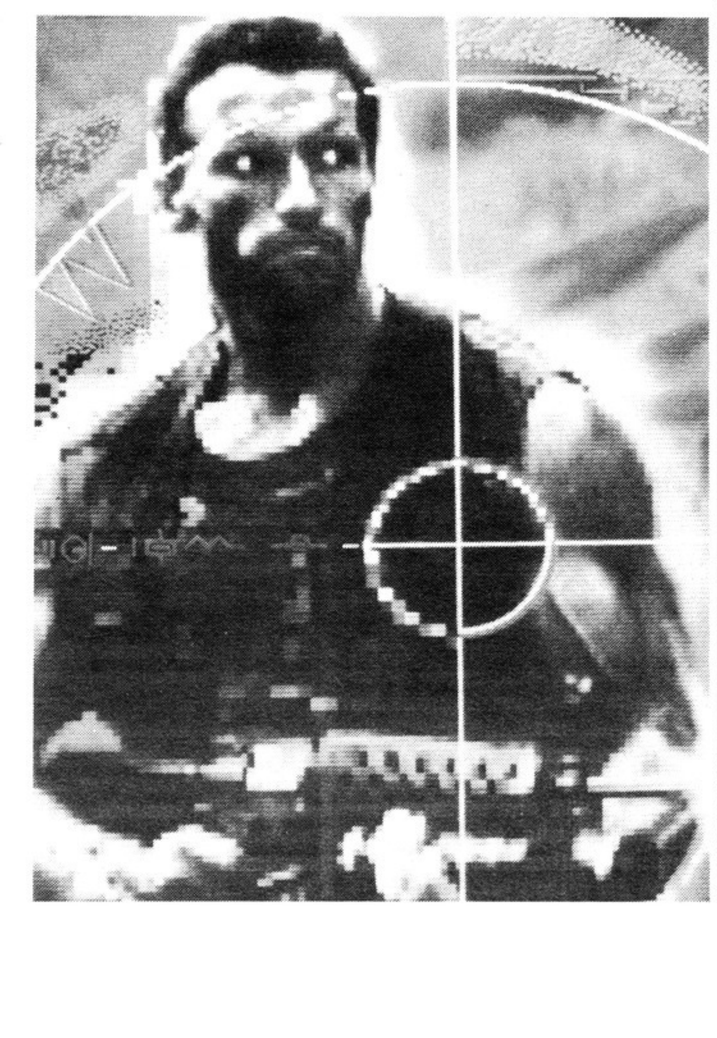
Den bliver en computerkrig, hvor kliniske system-operatører bag dataskærme dybt under jorden styrer våbenindustriens fin-elektronik: Højteknologi, der dræber...

Staten Arizona i USA er en gold ørken, hvor solen bager ned på rødt sand og spredte kaktusser. Men staten har også noget andet: Den huser US Army's træningscenter 5. Her kæmpes en krig, der styres af 8 tons elektronisk isenkram. Fordelt over 50 kvadratkilometer. Og styret af een mand.

Også i England øver man på fremtidens krig. Fra og med sidste sommer, har der været kæmpet med laserudstyr på markerne ved Salisbury Plain. Et sted, der siden 1897 har været øvelsesstedet, hvor man skød med løst krudt.

Laserøvelsen ved navn "Simex 88" havde ialt 800 soldater med, alle udstyret med SA80-rifler, udstyret med laserudstyr. På deres kroppe var påmonteret en speciel laser-detektor, og blev en soldat ramt af laserstråler, registreredes det i en central computer, så markerne kunne oversås med "døde" og "sårede" i infanterislaget.

Ian Stewart, engelsk forsvarsminister, er manden bag de nye laserøvelser med udstyr, der ikke siger bang, men Zap-Zap. Zap-zap lyden kommer fra laserdetektoren er en melding om, at den pågældende soldat er blevet ramt og derfor skal lægge sig ned.



Nu kæmper engelske og amerikanske soldater med computere og laserlegetøj.

**Afsløring:**

## SPIL-MESTRE HYRES TIL US AIRFORCE

**Er du skrap til Centipede, får du et job**

Computerindustrien, ikke mindst den med de farvestrålende spil, har hjulpet godt til udviklingen af elektronisk krigs-udstyr.

Det er en offentlig kendt hemmelighed, at det amerikanske luftvåben, US Airforce, rekrutterer pilot-aspiranter ved landsdækkende finaler i computerspil. De drenge, der vinder, får tilbudt en stor pose penge for at lade sig indskrive til træning som jet-pilot eller "Top Gun", som det kaldes i faget.

At være god til computerspil er nemlig det samme som at være god til at styre en stor F-15 eller F-16 jager, fortæller John Stokes. Han er 1985-mester i "Centipede" fra Atari og i dag under uddannelse som jet-pilot i US Airforce. Rekrutteret direkte af specielle udsendinge, der var med på finale-dagen i hans hjemby, Seattle.

Mange af de ting, du er god ting, hvis du er superdygtig til computerspil, skal du også kunne i et moderne fly. Det er ikke bare evnen til at holde hovedet koldt i pressede situationer, men også en speciel evne til at koordinere dine bevægelser med dit øjemål. Du skal være hurtig i en snæver vending.

I alle kantiner i det amerikanske luftforsvar er opstillet spillemaskiner, de såkaldte arcade automater, som man normalt skal putte penge i. Men ikke i US Airforce: Her er det gratis at spille visse spil - nemlig dem, der udvikler reflekserne og dine sanser.

Men også på andre fronter har computerspil bidraget til fremtidens elektroniske krig.

Selvom der umiddelbart synes langt mellem atom-oprustning og de farvestrålende pixels på spilskærmen, er afstanden dog ikke længere væk end følgende citat af den tidligere amerikanske viceforsvarsminister, Richard Perle:

Det er alle de drenge, der har puttet deres sparepenge i computerspil-maskiner, der har skabt den computerindustri, som nu viser sig af afgørende betydning for udviklingen af præsidentens SDI-projekt.

Richard Perle er citeret af Paul Taylor fra Reuters Bureau, og SDI-projektet er en mærkesag for Ronald Reagan: Det elektroniske forsvarssystem i rummet, der af modstanderne kaldes for et prestigeprojekt og for stjernekrigs-programmet.

Somebody's watching you:

# 1984

# DATA-ØJNENE FEM ÅR EFTER '84

## Uden at du ved det, er du havnet i et Orwell-agtigt samfund...

*Af Rasmus Kirkegård*



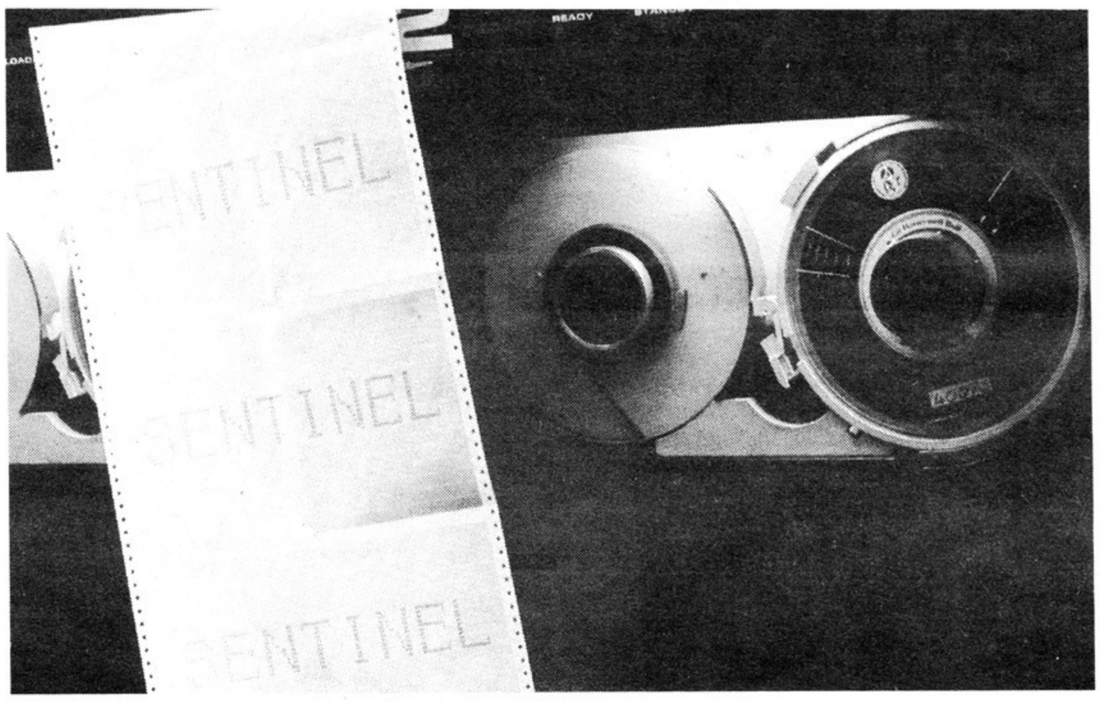
Flemming Berg: Beskriver hvordan politiet får ulovlig adgang til andres data.

Kameraets blanke ståløje stirrer hårdt på dig. Du går et skridt og kameraets motor drejer. Øjet følger dine bevægelser. I små ryk følges din vej tværs over den mennesketomme plads. Du ved, du er optaget på video lige nu.

Antallet af overvågningskameraer på offentlige pladser og steder er mere end 200-doblet i løbet af de sidste 10 år. Og markedet for de små sort/hvide selvzoomende kameraer er eksploderet samtidig med, at et nyere fænomæn har erobet en markedsandel: Natkameraer, der er små og kan gemmes væk hvor som helst.

Officielt er begrundelsen, at opsættelse af kameraer og andet overvågningsudstyr virker præventivt og forhindrer indbrud, hærværk og anden kriminalitet. Men kritikere hævder, at overvågningen er ved at tage overhånd. Det hele er ved at minde lidt for meget om Orwells samfund i skrækvisionen "1984", siger civilingenør Hans Krag, Ålborg. Bogen, han refererer til, er den klassiske science-fiction roman om fremtidsåret "1984", som George Orwell skrev i 1948. Heri beskrev han med stor indsigt en eventuel udvikling af fremtidens samfund og livet i verden anno 1984.







At hans bog var meget pessimistisk og at staten i "1984" en meget mere totalitær end vor egen, ændrer ikke ved det faktum, at Orwell alligevel på enkelte områder fik ret i sine profetier: Blandt andet dem med, at befolkningen overvåges. Det var iøvrigt lidt af en tilfældighed, at han netop valgte 1984 som året, hvor bogens handling skulle foregå: Han byttede simpelthen rundt på de to sidste cifre i det årstal, hvori bogen blev til.

Elektronikken bliver mindre og mindre. Og det gør den velegnet til overvågning, hvor aflytning og skjulte videooptagelser er nødvendige hjælpemidler.

Da den norske storspion Arne Treholt i '84 blev arresteret, anklaget for at have smuglet hemmeligtstemplede papirer til russerne, havde regeringen i næsten 10 år konstant aflyttet hans lejlighed og alle samtaler. For hans kone, Kari Storækre, kom det som et chok at få at vide, at hun i så mange år var blevet elektronisk overvåget:

"Storebror holder øje med dig", et et udtryk, man ofte hører nu om stunder. George Orwells "1984" får det til at gyse i os, og pludselig er man selv midt i noget, som minder om det. Telefonsamtaler, hvor man måske antyder ting, man ikke mener, og som sættes ind i en helt anden sammenhæng, og pludselig sidder man i saksen under samfundets mistanke. Den slags tanker er måske paranoide, men i en situation som min kan man ikke lade være med at spekulere.

At elektronikken bliver

*fortsættes side 15*

# AMIGA LAVER TEGNESERIER

Comicsetter er det nyeste i en serie stærke nytteprogrammer fra Gold Disk i USA. Og nu er programmet også landet her i Danmark.

Prisen er 695 og for de penge får du et program, der lader dig lave dine helt egne tegneserier, forudsat du altså har en Amiga. Tegneserierne kommer ud i farver og kan printes. På disketten ligger alle favoritheltene fra de kendte serier, inklusive også Superman og Batmaaaaan! Vælg en baggrund, sæt en talebobbel ind og voila! En tegneserie er begyndt...

Ekstra disketter med flere figurer og baggrunde koster 200 kroner stykket, samme pris som i Sverige, hvor det forøvrigt er Karlberg og Karlberg (046-474-50), der har importen.

# ÅRETS COMPUTER

SPAR

6000 KRONER

COMPUTER ATARI 520 ST



# COMPUTER & SUPERPACK

## Med 4 nytteprogrammer plus hele 21 SPIL med en VÆRDI alene på ca. 6000,-

# PRIS alt incl. 4.995,-

## Computeren

**ATARI 520 ST.**

512 Kb RAM, 192 Kb ROM, **Motorola 68000 processor, Indbygget TV-modulator, Indbygget MIDI (musiktilslutning)**, GEM, ST- BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programudbud. Brugerklubber med mange Public Domain programmer.

## Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**
  Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**
  Skab dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**
  Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**
  Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

## 21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

KUPON

☐ Jeg ønsker flere oplysninger om ATARI SuperPack

☐ Jeg ønsker at få oplyst navnet på nærmeste ATARI-forhandler

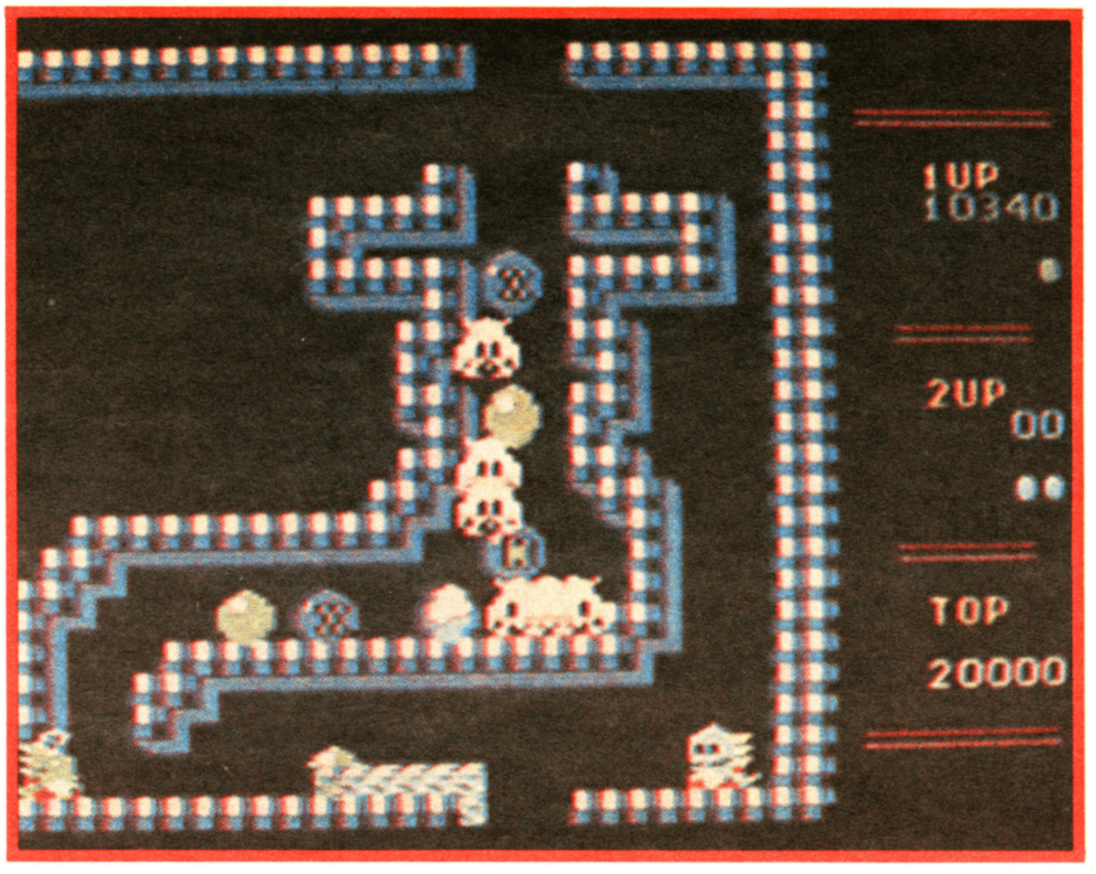
Navn:______________________________

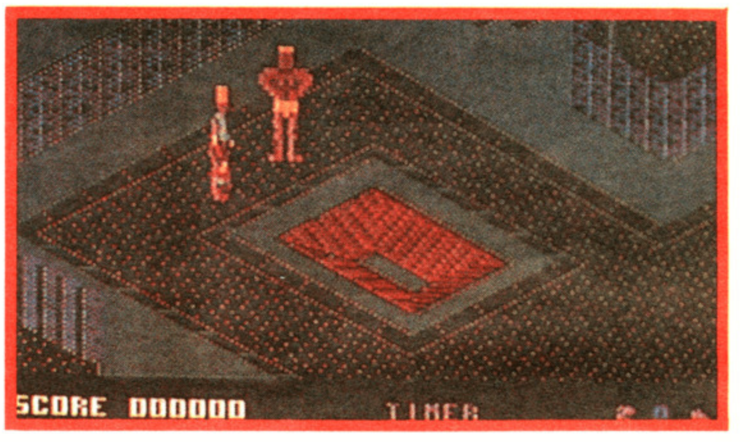
Adresse:______________________________

Postnr, by:______________ Telefon:______________

Sendes til:
ATARI Danmark * Kontorhuset * Værkstedsgården 7 * 2620 Albertslund

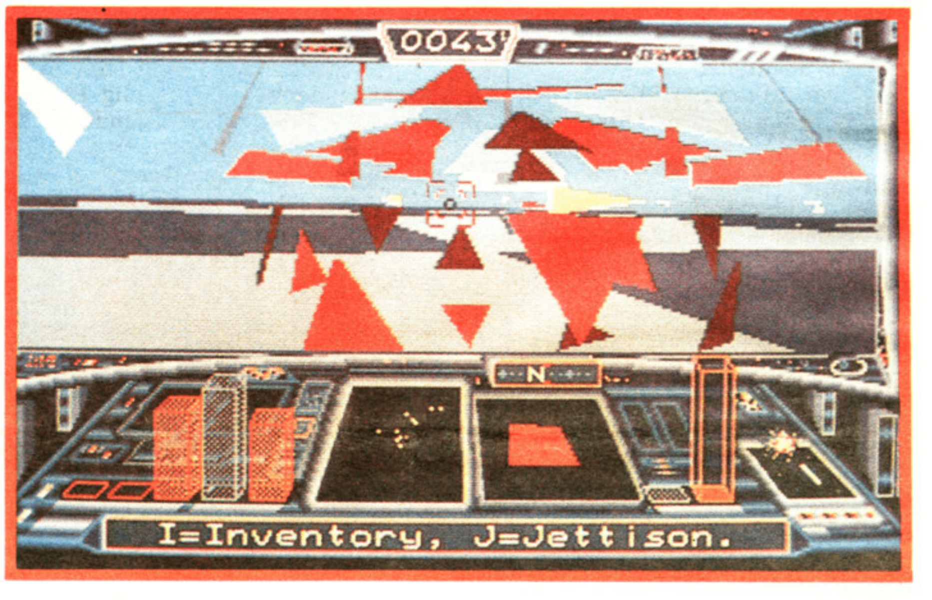
ATARI
COMPUTER










# Her er de: Årets spil

## Danske joystickfreaks har valgt deres favoritspil

**VINDERNE I SYV KATEGORIER**

**BEDSTE GRAFIK**
1. F18 Interceptor
2. Starglider 2
3. Pirates

**BEDSTE LYD**
1. 720 o.
2. Bionic Commandos
3. Target Renegade

**BEDSTE ADVENTURE**
1. Dungeon Master
2. Sinbad and the Throne of the Falcon
3. Andy Capp (Kasket Karl)

**BEDSTE ACTIONSPIL**
1. Barbarian 2
2. Starglider 2
3. Star Wars

**BEDSTE SPIL, GENERELT**
1. Bubble Bobble
2. F18 Interceptor
3. Starglider 2

**BEDSTE PROGRAMMØR**
1. Andrew Braybrook
2. Robert Dinnermann
3. Tony Crowther

**BEDSTE SOFTWAREHUS**
1. Microprose
2. Electronic Arts
3. Firebird/Rainbird

*Af Christian Due*

Der er ingen grund til at skjule det: Vinderen af årets spil, valgt af læserne, blev i år ... TRATERUT, TRADAAAA -

Ingen ringere end... (mumle, mumle): "Bubble Bobble"!!! Ja, du tror sikkert det er løgn, men ikke desto mindre er det resultatet efter optællingen af flere hundrede læserstemmer. Bubble Bobble, made by Firebird, er Årets Spil i Danmark. Og ganske a propos næsten samtidig med lanceringen af den ny Amiga-udgave.

Men der var mange om budet. "Bubble Bobble" vandt kun kneben, for konkurrencen var stærk fra især "Netherworld", "Interceptor", "Pirates", "Star Wars", "Starglider 2" og "Carrier Command".

Men som sagt: Vinderen blev, trods alt og hvad mange ville have troet umuligt, "Bubble Bobble". Den gode klassiker om to dinosauroser fra spillehallens arcademaskine, der hopper rundt og samler.

**Bedste softwarehus: Microprose**

Selvom man f.eks. har vundet titlen som årets spil, er det ikke automatisk det samme som at blive årets softwarehus. Her er læsernes dom meget hård, og der var ingen tvivl om, at de amerikanske firmaer fik gode points: Microprose, Electronic Arts og Epyx var godt med, mens kun englændere som Firebird/Rainbird og Hewson hævdede sig.

Det var helt sikkert, at læserne åbenbart mente, at selvom amerikanerne måske ikke laver verdens bedste spil, så er de alligevel gode softwarehuse. Dels fordi deres spil som regel ikke er direkte dårlige og dels forbi såvel pakning som instruktioner er langt, langt bedre end hos deres europæiske kolleger. Den slags tæller skam også med.

Microprose vandt, tæt forfulgt af Electronic Arts. Et pænt stykke nede kom, så Firebird/Rainbird, med Epyx på en fjerdeplads.

**Bedste programmør gav forvirring**

Mange læsere havde lavet et blankt felt ud for "Bedste programmør". Og endnu flere havde kun skrevet de gammelkendte navne: Andrew Braybrook, Jez San, Tony Crowther, Jeff Minter osv.

Kun få havde taget "nye" og håbefulde, unge mennesker med, selvom Robert Dinnermann trods alt fik en del stemmer. Også andre ukendte som lydfreak Karsten Obarski fik nogle fans, mens et par forvildede sjæle stemte på Sid Meier fra Microprose!

I bedste lyd kategorien vandt "720 grader", med en anden og en tredieplads til "Bionic Commandos" og "Target Renegade". Roser til US Gold, GO og Ocean/Imagine (allesammen ejet af Centresoft-gruppen).

Bedste grafik gik til "Interceptor" (Electronic Arts) med "Starglider 2" (Rainbird) og "Pirates" (Microprose) i hælene.

Og indenfor bedste adventure måtte også arcade-adventures komme med, så derfor kvalificerede Sinbad og Kasket Karl sig også sammen med "The Detective", der åbenbart still er "going strong" mange steder i landet.

I kategorien "Bedste Actionspil" gik toppen til "Barbarian 2", tæt forfulgt af "Starglider 2" (kun 2 stemmer skildte dem). Et godt stykke nede på listen kom - hvem skulle have troet det - så "Star Wars" fra Domark.

**Vi gentager succesen**

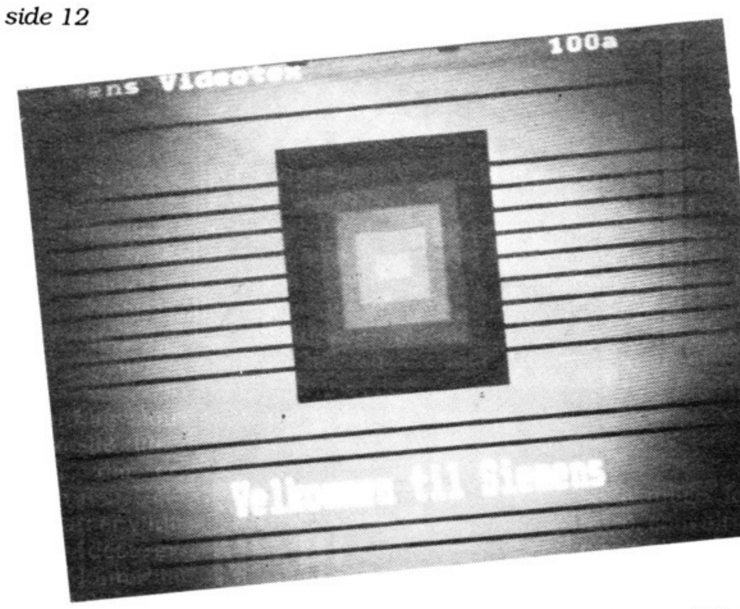
Game of The Year vender tilbage her i avisen til december, hvor vi tager pulsen på spilmarkedet og lader læserne vælge årets spil blandt dem, der kommer i 1989.

Indtil da er det blot at sørge for at læse anmeldelser og spille, spille, spille, så du er forberedt til den helt store dyst.

Og husk: De mest friske spilanmeldelser ser du i SOFT TODAY HVER ENESTE måned.

# DATA-ØJNENE FEM ÅR EFTER '84

*fortsat fra side 12*




brugt til at aflytte folk, er ikke noget enestående fænomæn for Arne Treholts kone i Oslo. Også herhjemme er aflytning noget, alle ved foregår - dem, der bliver aflyttet, ved det bare ikke altid selv.

Dagbladet Politiken skrev i juni '88, at antallet af aflytninger var 20-doblet. Takket være ny og handy elektronik. Der findes imidlertid folk, der advarer mod alt for mange vagtværn og alt for meget overvågning:

Jeg forstår godt, at frygten for kriminalitet får folk til at sikre deres døre, men netop de fæstningslignende byggerier med deres mennesketomme fortove og aflåste trappegange er jo i den grad kriminalitetsfremmende. Sådan siger artitekten og professoren Nils-Ole Lund, Århus, der bl.a. har kritiseret den nye århusianske "Ågården" for at have TV-overvåget hoveddørslås.

Når vi snakker kriminalitet, er noget af det farligste tomme gader, tomme tog og tomme opgange - og det mest sikre er menneskefyldte steder, hvor man interesserer sig for hinanden, fastslår han.

**Flere porttelefoner med kamera**

I takt med overvågningssamfundets indtog, er porttelefoner blevet et almindeligt syn i danske etagebyggerier. Fra et være et rent københavner-fænomæn, er "Hvem-der" samtaleanlæggene, der automatisk låser og lukker, rykket ud i provinsen.

Ifølge John Roed Christensen, driftsleder hos Dansk Hustelefonselskab A/S i Århus, er det seneste en porttelefon med indbygget overvågningskamera. Kameraet er en kompakt, hærværkssikret model til montering ved hoveddøren, og til hver lejlighed installeres en lille 5 x 8 centimeters TV-skærm i sort/hvid.

På den måde kan beboerne i al ubemærkethed studere den person, der vil ind. Og ser han skummel ud, lukkes der bare ikke op. Sådan.

Et porttelefonanlæg med monitors i hver lejlighed og kamera ved hoveddøren er imidlertid ikke helt billigt. Prisen afhænger af antal lejligheder pr. opgang, og typisk skal hver lejlighed af med 10.000,- kroner. Det er mange penge. Men det er prisen, folk er villige til at betale for lidt ekstra sikkerhed, fortæller John Roed Christensen.

Skal hjemmet sikres endnu mere, kan man studere postordrekataloget fra Gunnebo, et svensk firma, der netop er begyndt også at levere i Danmark. Det er ikke småting, man kan købe, hvis man vil skærme sig inde bag egen ligusterhæk: Hvad siger du til et varesortiment af palisader, pigtråd, vejspærringer og TV-overvågning?

Som Gunnebo selv skriver i reklameteksten: "En stadig stigende frygt og nervøsitet i vort samfund tvinger os mennesker til at søge en bedre beskyttelse mod omverdenen. Indbrud, hærværk, sabotage og spionage er blevet foreteelser, som er blevet mere og mere almindelige... Vi selv, vore ejendele og vor erhvervsmæssige virksomhed er i farezonen".

Stifterne af Gunnebo har selv været på survival-kurser i USA, hvor "My home is my castle"-filosofien er endnu mere udbredt og overlevelsesudstyr går som varmt brød.

**Moderne computerteknik beskytter os**

Det er ikke kun i form af overvågningskameraer, vi bruger elektronikken til at beskytte privatlivet mod "snavs". En ny telefonsluse kom for mindre end et år siden på markedet til omkring 1700 kroner. Med den koblet på telefonen, er det nødvendigt, at opkalderen udover telefonnummeret også taster en firecifret kode for at komme igennem. Og det betyder, at ikke alle og enhver kan ringe op.

Kodeslusen sælges især til folk, der har været ude for telefon-chikane. Men ellers vælger denne gruppe typisk at få hemmeligt nummer - det er noget, folk be'r om som aldrig før. Næsten 10 procent af abonnenterne har hemmeligt telefonnummer. Det betyder, at de ikke optræder i telefonbogen og at nummeret heller ikke kan fås ved henvendelse til oplysningen. Hvis en ansat på oplysningen alligevel udleverer nummeret, er det nemlig fyringsgrund. Og den slags er rent faktisk sket, fortæller Jysk Telefon.

**Computer overvåger os dag og nat**

Det offentliges dataovervågning af private er også kommet til debat. Der findes nemlig så mange registre i Danmark, at Registertilsynet ganske enkelt ikke kan nå at føre tilsyn med dem alle. Og i nogle af registrene ligger meget følsomme oplysninger om den enkelte. Oplysninger, som kan misbruges, hvis de kommer i forkerte hænder.

I sin bog "Den elektroniske Underverden" beskrev journalist Flemming Berg, hvordan "ulovligt indblik i andres data" kan lede tankerne hen på et Orwell'sk overvågningssamfund, hvor intet længere er privat, og et usynligt øje ser alt:

En 27-årig mand, der indtil august 1983 var ansat som politimand på prøve i København, tappede i ledige stunder om natten på politistationen i Nyropsgade oplysninger om folk, han kendte, fra politiets edb-system.

Nærmere bestemt trak han data frem fra Kriminalregistret, Indenrigsministeriets CPR-register og politiets motorregister - hovedsagelig om hans veninder og deres pårørende. En af veninderne fortalte i retten, at hun havde set edb-udskrifterne ligge i hans lejlighed og havde bebrejdet ham det.

Den tidligere politibetjent blev tiltalt for grov eller ofte forsømmelse i tjenesten og fik i maj 1984 en bøde på 3000 kr.

I et andet tilfælde havde en politiassistent til private formål indhentet oplysninger om personer i den ejendom, han boede, fra Kriminalregistret.

Desuden havde han skaffet sig oplysninger om de samme beboere fra det centrale personregister og havde videregivet oplysninger om, at to af dem ikke var tilmeldt adressen.

Politiassistenten blev dømt for misbrug af offentlig tjenestestilling til at krænke privates eller det offentliges ret.

Videre i sin bog hævder Flemming Berg, at Orwells tankepoliti ville have elsket edb:

I årene 1968-72 nøjedes FBI ikke med at skaffe sig indblik i fortrolige data, men ændrede også på dem. FBI fik nemlig registreret falske ufordelagtige oplysninger hos kreditoplysningsbureauer om personer, som politiet anså for at være yderliggående eller for at have kritisable politiske standpunkter.

Hvad en datamat spytter ud af udskrifter, er som regel uigennemskueligt og accepteres af de fleste med blind tillid - og eftersom en person i USA uden kreditkort nærmest opfattes som spedalsk, står det klart, hvor effektivt chikanerende FBI's bedrag kan have været.

FOR OS ER DET EN SPORT AT VÆRE BILLIGST

DISKMAN APS

VINTERTILBUD · VINTERTILBUD

**Disketter**

diskpriser ved 100 stk.

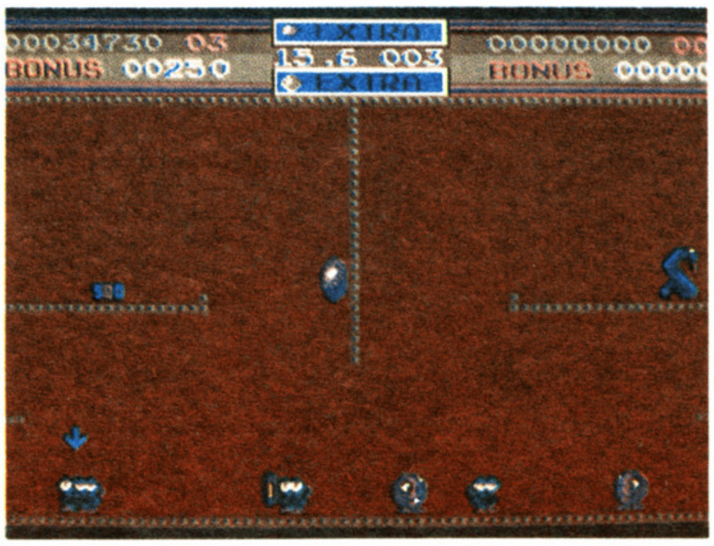
| | excl. moms | incl. moms |
|---|---|---|
| **5,25" Mærkevarer** | | |
| Athana 48 tpl dsdd | 5,95 | 7,26 |
| Athana 96 tpl dshd | 11,95 | 14,58 |
| Kao 48 tpl dsdd | 5,95 | 7,26 |
| Kao 96 tpl dshd | 13,00 | 15,86 |
| **3,5" Mærkevarer** | | |
| Kao 2DD | 9,95 | 12,14 |
| Kao 2HD | 28,50 | 34,77 |
| **5,25" No Name** | | |
| dsdd 48 tpi | 2,29 | 2,79 |
| dsdd 48 tpi farvede | 3,25 | 3,97 |
| **3,50" No Name** | | |
| 2DD-135 Tpi | 6,95 | 8,48 |
| 2DD-135 Tpi | 8,25 | 10,07 |
| **Disketterens** til 3,5" + 5,25" | 39,95 | 48,74 |
| **Disketteboxe m/lås** | | |
| 5,25"/3,5", 100 stk. | 59,00 | 71,98 |
| 5,25" 120 stk. | 79,00 | 96,38 |
| 3,50" 100 stk. | 59,00 | 71,98 |
| **Western Digital Filecard** med 32 Mb, controller & kabler | 2695,00 | 3287,90 |

Større antal Ring og få en pris

DISKMAN APS

Oehlenschlægersgade 1 · 1663 København V · Tlf. 01 31 00 17

# Game File




## EN BOLD, DER VIL FREM

**Helter Skelter (Audiogenic)**

Dette er så afgjort et af de mærkeligste spil, jeg har set denne måned. Du styrer en lille rød gummibold, hvis eneste opgave her i livet er at kvase grimme (og uhyrligt grinagtige) monstre. Dine fjender render rundt på en bane, der godt kunne gå hen og ligne noget fra et af alle de klassiske Panic-spil (dem, hvor du borede huller i gulvet, som uhyrerne så faldt ned i).

Der er to ting, der skiller dette spil ud fra den kategori, man kalder "kedelig": Det er utroligt svært at styre den røde bold rundt på banen, og så skal man samtidigt sørge for kun at ramme det rigtige monster (spillet er så venligt at indikere dette med en pil over pågældendes hovede). Rammer man det forkerte, deler det sig i to nye. På den måde kan man godt ende med 10-20 monstre vimsende rundt omkring, fordi man ikke kan få den #$%"$# kugle til at makke ret. Samtidig tikker et ur nådesløst mod nul. AT blive frustreret. Som en trøst kan man indsamle bogstaverne i ordet EXTRA, og derved blive belønnet med en ekstra bold.

Spillet indeholder 80 baner, og bliver man træt af dem kan man selv designe 48 nye.Desuden er der andre ikoner, der kommer frem under vejs, og som hjælper dig i dette utroligt svære spil. Når man har gennemført en bane i Helter Skelter, så føler man virkelig at man har GJORT noget. Gennemfører man de første 10 baner, får man et password, så man altid kan starte spillet fra bane 11 osv.

*Jønne*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★ |
| Lyd | ★★ |
| Action | ★★★★ |
| Fængslende | ★★★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★★ |

## HARMLØST MICROGOLF

**Amyputt**

Titlen lyder afsindig syg, men det er ikke andet end et harmløst spil Minigolf (eller Microgolf, som det vel bør hedde i disse computertider).

Man ser banen direkte ovenfra. Den fylder aldrig mere end een skærm, så man har altid et godt overblik. Man starter med at lægge kuglen inden for et startfelt, og så går man ellers igang med at slå på den stakkels kugle. Man bruger cursoren som retnings- og kraftangiver. Peger man langt væk fra bolden, bliver slaget hårdt etc.

Da banerne er set lodret oppefra, kan man ikke se, hvordan bakker/fordybninger tager sig ud. Dette problem har programmøren dog løst med et sindrigt farvesystem, så man altid ved præcis, hvordan bolden skal slås, for netop at rulle ned af en skråning på den ønskede måde. De senere baner i spillet er dog noget futuristiske - bl.a. er der vindmøller med indbyggede teleports.

Alt i alt er Amyputt et meget underholdende spil - især hvis man har nogle venner på besøg. Programmet kan klare op til fire spillere, så der skulle være nok til en masse hyggelige timer for familien i de lange vintertimer.

*Jønne*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★ |
| Lyd | ★★ |
| Action | ★★★ |
| Fængslende | ★★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★ |

## GANG I KODERNE

**Super Dragon Slayer (Codemasters)**

I "Super Dragon Slayer", med undertitlen Plus, er Codemasters rykket op blandt udgiverne af fuldprisspil. Tidligere kunne du ellers kun finde firmaet i division B, blandt billig-spillene, men nu vil de altså have dig til at give over 150 for et spil.

Er det så det værd?

Vi lod fem uafhængige testpersoner afprøve gamet, og jo, det er da helt ubetinget bedre end meget af det, vi ellers har set fra de grimme Codemasters.

Her er både lidt adventure men også action, og spillet er bygget op som et platformsgame. Undervejs møder du tonsvis af monstre, der vil gøre alt for at dræbe dig (det er jo nu engang et monsters job, ved du, og monstre hader at skulle melde sig på Arbejdsformidlingen).

His du ikke har prøvet spillet før, så slap bare af. Betænksomt giver Codemasters dig nemlig to kassetter med "Super Dragon Slayer", der begge følger med i pakken:

Det er en standard og en ekspert version i pakken, så hvis du vil se hele spillet, må du hellere starte med standardversionen. Skal du derimod gennemføre som en helt, ja så er det la versiono de experto.

Grafikken er virkelig flot med mange fede småting - hvad siger du for eksempel til, at når du får et ekstra liv, så kommer CODEMASTERS logoet frem. Eller for eksempel når du dør: Så bliver skærmen opslugt af en flamme på tværs, fedt fundet på!

For en gangs skyld har Codemasters levet op til sit navn og lavet et spil, der godt kan stå i enhver freaks samling.

Lyden er fede rytmer i Rob Hubbards stil, det er værd at lægge øre til.

Der er helt klart også action, og hvis nogen er i tvivl, så smid dit stick og port to og tryk på den lille røde: Yes, my boyz... Der er fuld knald på hele tiden, men du skal også bruge de små grå et par gange. Lige pludselig kan du nemlig blive omringet af monstre, der der både skyder og hamrer ind i dig. Og så er det med at lægge en plan for at slippe fri inden din energi er sluppet op.

Fængslende er spillet også. Du kæmper som besat for ikke hele tiden at se flammen fise hen over skærmen... Jo, der er dramatik i dette spil.

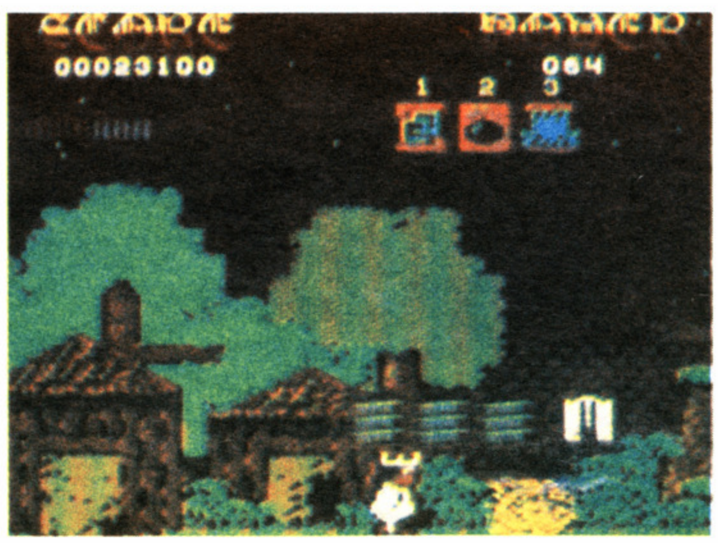
Selve indpakningen er ogsp fin-fin, takket være en plakat og et klistermærke, der følger med samt omfattende instruktioner.

Godt nok og et klap til de to grimme brødre - lad os give dem en hånd, drenge (de har godt nok et par stykker i forvejen, men pyt)...

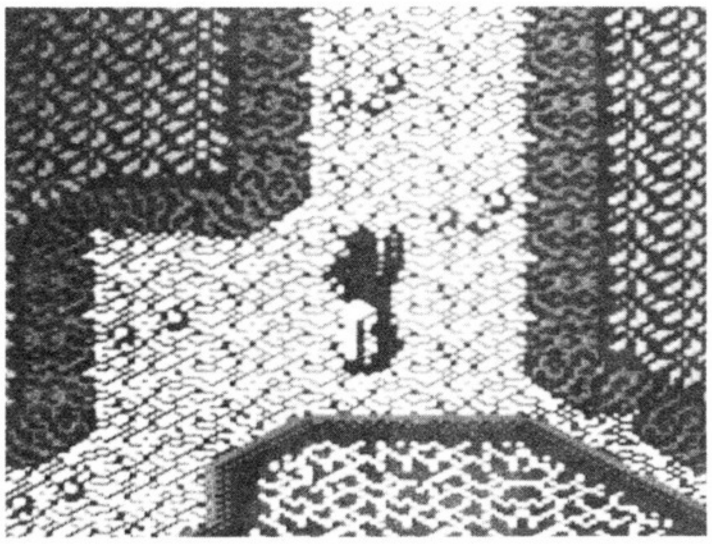
*Nikolaj*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★ |
| Lyd | ★★★★ |
| Action | ★★★ |
| Fængslende | ★★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★ |

Game



Game Game Game
Game Game Game



## SKOVTUR I JUNGLEN

**Guerilla War (Imagine)**

Konverteringer får vi nok af i dette år, ingen tvivl om den sag.

Og når vi snakker konverteringer, er Imagine et af de firmaer, der er med i forreste række.

En af deres samarbejdspartnere hedder SNK og er som næsten alle andre af automat-firmaerne fra Japan. Herude har de udviklet "Guerilla War", som i 1988 blev en halvpæn succes på enkelte grillbarer rundt omkring i Europa, så derfor er spillet - naturligvis, fristes een til at sige - kommet til hjemmecomputer-markedet: Versioner til C64/128, Spectrum, Amstrad, Atari ST og Amiga er allerede iblandt os.

"Guerilla War" er et vertikalt scrollende spil (til vore jyske læsere kan vi oplyse, at det betyder, at baggrunden på skærmen bevæger sig fra oven og nedefter).

Kombineret med en palmefyldt jungle-grafik får dette "Guerilla War" til at ligne en næsten 100% tro kopi af spil som "Ikari Warriors", "Commando" og "Rambo" (1eren). Selve actionen i spillet er faktisk også ret tæt på de nævnte spil. Du er nemlig en marinesoldat, der er blevet landsat sammen med din trofaste machine gun, din bazooka, dine håndgranater, en lille tank og en flammekaster. Dit job er at befri en bananstat for en oprørsk diktator, og hvis det lyder helt rørstrømsk, kan vi oplyse dig om, at det ikke lige er sin sag at befri en hel stat ene mand.

Det har SNK og Imagine da også vidst alt om, så derfor har de inkluderet en two-player mulighed i spillet. I korte træk har du derfor muligheden for at få en kammerat til at hjælpe dig, forudsat du plugger et ekstra joystick i port to - I vil da spille på skærmen på samme tid og kan kun spille sammen, ikke mod hinanden. Skyder I mod forventning på hinanden, rammer kuglerne simpelthen ikke. Brillet!

Nå, men vel bevæbnet til tænderne med diverse isenkram bevæger I jer så ud i fem forskellige levels spækket med lede junglefælder og fjendtlige tropper. Groft fortalt er handlingen meget som i f.eks. "Ikari Warriors", altså med en sværm af fjender, der kommer oppefra og går ned imod dig. Der er ret mange fede (og heldigvis varierende) forhindringer, og ikke mindst den sidste forhindring på hvert level er lidt af en nød at knække: Her er det med at have skud nok tilbage i "vandpistolen".

Når du spiller, kan du samle f.eks. granter og bazookaer fra døde mænd, og du kan også kravle op i en forladt tank, hvis du finder sådan een. Det er iøvrigt en kernefed detalje, for ikke bare kommer du hurtigere frem, nej, du har også betydeligt nemmere ved at klare småting som f.eks. sandsække, hegn og mure fordi en tank har en ret kraftig ild - bedre end din egen sølle machine gun...

Grafikken i "Guerilla War" og ligesom i Commando, Ikari, Rambo og de andre, og det gør, at den faktisk virker en lille smule gammeldaws. På den anden side er det netop den type grafik, garvede spilfreaks forbinder med denne her slags spil, såde kunne vel knap nok have gjort det meget anderledes...

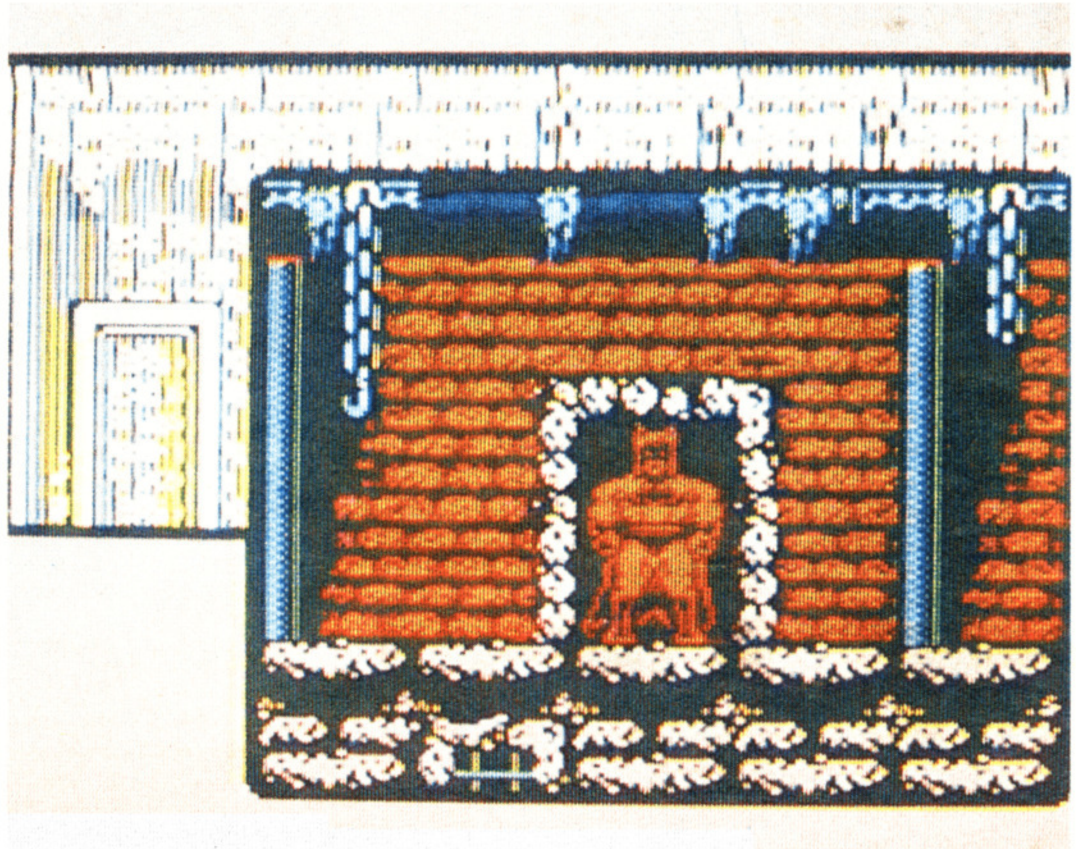
Lyden er OK (med en ret fed intro, men med lidt tynde effekter under selve spillet), også selvom lyden når du skyder er mere end halv-slimet.

Action er der nok af i "Guerilla War" - selvfølgelig har vi set det hele et par gange før, men spillet er solidt håndværk, der er skruet godt sammen og til en helt fin pris, så hvorfor ikke. Især det med tanken og de to spillere er heavy, så mon ikke fans af junglespil vil tippe "GW" til en vinder?

Ubetinget.

*Christian*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★ |
| Lyd | ★★★ |
| Action | ★★★★★ |
| Fængslende | ★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★★ |



Game

**Sådan bedømmes spillene:**

| | |
|---|---|
| ★ | Lousy, undgå for alt i verden |
| ★★ | Under standarden, ikke for godt |
| ★★★ | Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde |
| ★★★★ | Klart godt, værd at købe |
| ★★★★★ | Det sublimt ultimative!!! |

Game

## BATTY, BATTY, BATTY

**Batman The Caped Crusader (Ocean)**

Det er nat i Gotham City. Byen sover mens onde kræfter er på spil: Pingvinen, Gækkeren, Jokeren, Kattekvinden og Ma Parker er allesammen ude på at lade mørkets kræfter vinde.

Indtil...

Pludselig vågner vor helt i sin Bat-hule, ifører sig sit Batlagen og sine Bat-underbukser (som han bærer UDENPÅ tøjet, det ser helt vildt ud) og drøner afsted i sin Bat-mobil før at hjælpe kommissær Gordon i kampen mod de slemme.

Ja, drenge og piger, det er ikke løgn: Batman er tilbage på computeren, længe ventet og savnet i kampen mod mørkets onde kræfter. Baaaatman!

I seneste Ocean-lancering skal den kutteklædte hævner kæmpe mod dels Pingvinen, dels Jokeren. Spillet er nemlig i virkeligheden to separate spil, med titlerne "A Fete Worse Than Death" (Joker-spillet) og "A Bird In The Hand" (Pingvinspillet). Og det er kun begyndelsen: I løbet af 1989 er det nemlig meningen, at der skal komme endnu flere Batmanspil, og efterfølgende er allerede ved at blive lavet - det bliver et spil med titlen "Batman the Movie", bygget op omkring den store Batman-film, der i en ny genindspillet udgave får biografpremiere senere på året - samtidig med 50-års dagen for skabelsen af Batman-helten som tegneseriefi-

Game
Game


ABSALON DATA

| | |
|---|---|
| Amiga 500 | 4795,00 |
| Amiga monitor 1084 | 3495,00 |
| Philips CM 8833 u. kabel | 2910,00 |
| Amiga 500 + Philips CM 8833(farve + stereo) | 7700,00 |
| **Diskettestationer:** | |
| 20 MB Harddisk t.Amiga | 4595,00 |
| 3.5"Diskdrev t.Amiga fra | 1260,00 |
| 5.25"Diskdrev t.Amig.fra | 1420,00 |
| Bootselektor t.A-500 | 75,00 |
| 1541 Diskdrev t. C-64 | 1795,00 |
| **Printere:** | |
| Seikosha SP180VC, 9 nål | 2140,00 |
| Seikosha SL80A, 24 nål | 3690,00 |
| NEC P 2200, 24 nål | 4170,00 |
| Star LC 24-10, 24 nål | 4310,00 |
| NEC P 6 plus | 7220,00 |
| CSF P2200, enkeltarkfød. | 1075,00 |
| **Printerkabler:** | |
| C-64 Userport-Centronics | 105,00 |
| Amiga 500/IBM-Centronics | 85,00 |
| **Disketter:** | |
| 5.25" Bulkdisk, 25 pack | 3,00 |
| 5.25" DSDD NN (3.07u.MOMS) | 3,75 |
| 5.25" DSDD NN HD 1.2 MB | 13,00 |
| 3.5" DSDD NN (9.02u.MOMS) | 11,00 |
| 3" DSDD NN | 25,00 |
| Rabat 10 % ved 100 stk. | |
| **Disketteboxe:** | |
| JSY 8048 til 80 stk. 3.5" | 75,00 |
| DD 120L til 120 stk.5.25" | 100,00 |
| **Joystick og mus:** | |
| Competition PRO 5000 | 145,00 |
| Competit. Extra, autofire | 230,00 |
| Genius Mouse t. PC incl. Mouse Pad + Dr.Hallo etc. | 555,00 |
| **Eprombrændere:** | |
| AGE Multiprommer t. C-64 | 790,00 |
| REX Goliath t. C-64 | 585,00 |
| Quickbyte V t. Amiga | 740,00 |
| Epromsletter u. timer | 565,00 |
| **Epromkort:** | |
| REX Duokort (2*2764) C-64 | 100,00 |
| REX Multikort(2*27128)C64 | 130,00 |
| AGE 288 Kbyte t. C-64 | 450,00 |
| AGE Brainy 256Kbyte t.C64 | 550,00 |

Diverse software-mod bestilling

Alle priser incl.MOMS

ABSALON DATA
Tlf. 01 67 11 93
Ma.-Fr.: 15-19. Lø.lukket

# Game Game Game

gur!! Jo, fans af herren kan roligt glæde sig.

De kan nu for øvrigt også sagtens begynde at finde deres bat-joysticks frem og loade "Batman the caped Crusader" ind i computeren. Spillet (eller begge spil, for der er jo rent faktisk to) er bygget op som et arcade-adventure i en slags tegneserie-stil med hver ny skærm lavet lidt som et tegneseriebillede.

Du starter altid i Batmans hule, og så er det ellers bare meed at finde ting, som du kan samle op (de blinker livligt på jorden, så det er ikke noget problem at se dem - problemerne kommer først, når du skal til at bruge dem, for det kan godt blive lidt af en sag: Ikke alle ting skal nemlig bruges lige logisk for at kunne fortsætte videre i spillet).

Nå, men fuld fart frem og afsted - der er forbrydere løs på gaderne i Gotham City og de skal bures inde. Så kom i gang, og læg vel mærke til, at selvom du i spillet godt kan give dine modstandere nogle ordentlige chop-suey hug (og selv modtage en del), er der aldrig nogen, der dør. Det er der jo heller ikke i filmene, comprendo?

I "A Bird In The Hand" trues byen af Pingvin-manden, som vil slippe en hel hær af mekaniske pingviner løs mod beboerne i byen. Pingvinerne har han lavet på en gammel paraply-fabrik, og af de to spil er Pingvin-spillet helt klart det nemmeste, fordi nogle af teksterne til skærmbillederne hjælper dig godt på vej, hvis du gider læse dem. Der er ikke så meget hjælp i Joker-spillet, hvor Batman skal redde sin unge ven Robin, der er faldet i kløerne på en bande fæle folk, altimens han samtidig skal sørge for at finde nogle tidsindstillede bomber, der er placeret under bathulen.

Grafikken i Batman er vildt lækker og milevidt fra det to år gamle Batman-spil, John Ritman lavede (måske kan du huske det: Det var det, hvor Batman var tegnet som en lille overvægtig grafikfyr med skaldet isse og et par enorme underbukser - sidstnævnte har han stadig, men ellers ligner han lidt mere en "super-hero" end før).

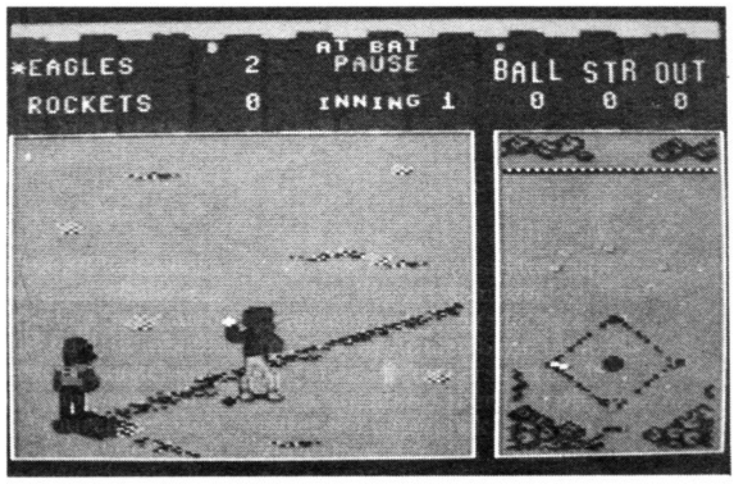
Ud over de skærme, der lægges oven på hinanden og skal ligne billeder fra et tegneserie-album, har spillet også en slags status-skærm, hvor du kan se, hvad du bærer rundt på, hvor meget styrke og energi, du har, og så videre og så videre... Hvad angår din energi, så pas på, når du kæmper: Det tager en del på kræfterne, og du kan kun "tanke op" ved at finde noget mad og spise det.

Batma-fans kan roligt se frem til et stærkt game, og alle os andre kan også sagtens være med. Lyden er langtfra hidsig og måske synes nogle, spillet er lidt svært i starten, men brug et par timer på sagen, og du er hooked.

Sagde denne anmelder, inden han for 219ende gang iførte sig sin kappe, sine batunderdrenge og istemte et "Batmaaaaaaaan"-hyl idet han kastede sig over bat-sticket...

*Rasmus*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★ |
| Lyd | ★★ |
| Action | ★★★★ |
| Fængslende | ★★★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★★ |




## NEJ NEJ NEJ!!

**Street Sports Basketball (Epyx)**

Vi husker allesammen Epyx som det førende firma i sportsspil, dengang vi sad og flåede joyssticks i småstykker over geniale spil såsom SummerGames I & II, WinterGames og ikke mindst WorldGames.

Efterhånden er det gået lidt nedadbakke med kvaliteten af spil fra Epyx. Det værste tilfælde hidtil er Street Sports Basketball.

Spillet starter ud med den sædvanlige form for blæret intro, som altid er varemærke på et Epyx spil. Når man så har valgt et hold ud fra en samling nørder, går man ellers igang. Det er her, at man så får choket: Er der noget galt med min Amiga? Står der i virkeligheden Atari på den?

Kan et spil laves så dårligt? Hvis du nogensinde har troet, at smooth animation var en selvfølge på din Amiga, kan du godt tro om, for figurerne hakker rundt på skærmen som en samling mexikanske springbønner. Når de løber, passer fødderne overhovedet ikke til bevægelserne, hvilket kan se ret komisk ud, hvis man da kan få øje på spilleren inde blandt de andre holdkammerater, der altid løber i vejen. Dette spil har den værste grafik, jeg nogensinde har set. Jeg gider overhovedet ikke at nævne lyden (det gider computeren næsten heller ikke).

Mens jeg har siddet og skrevet denne anmeldelse, har Street Sports Basketball stået og passet sig selv. En spiller fra mit hold havde bolden, da jeg gik. Det har han endnu.

*Jønne*

## EN DØD KAMEL

**Revenge of the Mutant Camels II (Mastertronic)**

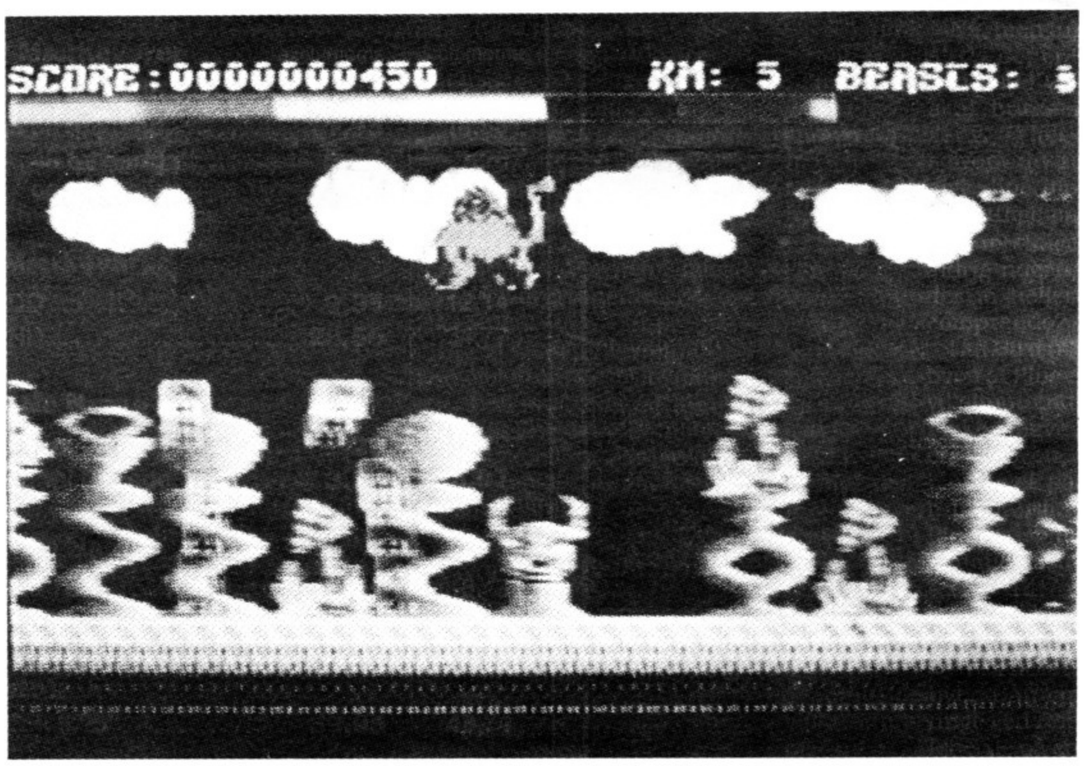
Yeah! Jeff Minter har lavet et spil til Amiga'en! Lad os straks flippe ud foran skærmen med blomster i håret og Pink Floyd på anlægget. Og sikke dog en næse, vi alle sammen så får. Jeff Minter har overhovedet ikke noget at gøre med denne version af Revenge 2, og det ses tydeligt. Programmet er fyldt med fejl og dårlig programmering.

I Revenge 2 styrer du en kamel, der kan udstyres med diverse (de værste, rettere) våben. Derefter skal du ellers ud og vade en tur i et syret landskab, hvor du skyder frygtelige monstre såsom telefoner og diskdrev. Det er ikke nogen helt normal kamel, du har. Den er nemlig på LSD (dvs den kan flyve), og når du hænger så pænt i luften kan du også kaste små kamelbomber ned på jorden, hvor de skaber panik blandt knive, gafler, kreditkort og andre rædselsvækkende uhyrer.

Hver bane er hægtet til et felt i et kort. Når du har gennemført (eller prøvet på det) en bane, kan du vælge en ny bane, der ligger op til den, du allerede har spillet på. På den måde kan man langsomt udfylde hele kortet. Eller også kan man lad være. Spillet er ikke Jeff Minter værdigt, og jeg kan slet ikke forstå, at han har godkendt det (så det har han nok ikke..). Det er et ihærdigt forsøg på at kopiere 64'er versionen direkte, men det er ikke lykkedes helt - lyd og grafik har de fået kopieret lige over, men selve "spillet" blev tilbage. Skærmen scroller hakkende, og man har ikke rigtig nogen føling med sin dræber-kamel.

*Jønne*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★ |
| Lyd | ★★ |
| Action | ★★ |
| Fængslende | ★★ |
| Pris/kvalitet | ★★ |




Game Game Game
Game Game Game
Game Game Game
FILE

**Sådan bedømmes spillene:**

- ★ Lousy, undgå for alt i verden
- ★★ Under standarden, ikke for godt
- ★★★ Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde
- ★★★★ Klart godt, værd at købe
- ★★★★★ Det sublimt ultimative!!!

*Game Game Game*




## TAG MUNDEN FRA BLADET

**Thunderblade (US Gold)**

I sidste nummer testede vi "Thunderblade", Segas version af Segas arcade-spil konverteret til Segas Master System tv-spils konsol.

To dage efter bladet var gået i trykken, modtog vi også "Thunderblade" i en hjemmedata-udgave, lavet af US Gold til alt lige fra Spectrum og C64 til Amiga og ST. Og "Thunderblade" i hjemmedata-udgaven fortjener en test for sig selv, for selvom forbilledet er det samme - nemlig grillbarmaskinen - har US Gold grebet "oversættelsen" helt anderledes an end folkene i Segas tv-spils afdeling. Eller sagt på en anden måde: De to spil er ikke de samme... Langtfra.

Som i det originale arcadespil har du i virkeligheden to spil i eet: Først starter showet med at du ser helikopteren lige på ovenfra (husker nogen mon Keld "Tiger Mission" Jensen?), hvor du styrer såvel højden, du skal flyve i, som hastigheden, du flyver med, ved hjælp af dit joystick - keyboard kan dog også bruges og er faktisk nemmere!

Næste level byder på en hel ny type spil: Målet er stadig det samme (at undgå bygninger og andet stads mens du skyder fjenden til atomer), men dennegang ses din helikopter bagfra og med banen i et pænt heftigt 3-D view. Nu ser du lige pludslig ikke kun bygningerne neden under dig, nej, de kommer direkte frontalt smaskende ind i sylten på dig, like it or not! Og så er det bare med at undgå dem, hvis du vil overleve.

Bygninger er ikke det eneste, du er oppe imod. Også kugleregn, tanks, træer og andet grafikgodt vælter frem overalt, så det er med at åbne op for saltbøssen og smide lidt højeksplosivt "krydderi" ud på dine omgivelser, hvis du vil gøre dig håb om at nå videre til stage three.

På bane tre ser du handlingen ganske som på bane 1, altså ovenfra, så dette er ikke et nyt spil. Til gengæld er handlingen nu henlagt til de syv have, hvor du okser rundt ovenover en stor fjende-krydser, der sejler rundt og hærger lidt på må og få. Nu kan du lige pludselig ikke ændre din højde, kun din fart, og det er ret negativt, men en ting, der desværre også optræder på arcadeversionen. Hvorfor har US Gold ikke rettet den? Det er for dårligt, også selvom programmøren måske har troet, at det så gjorde spillet sværere (det gør det IKKE, det gør det bare mere irriterende at spille og trækker ned i karakteren på et ellers udmærket game).

På bane fire har vi heldigvis fået muligheden for at justere både fart OG højde tilbage, og bortset fra at vi ser skræmen som på bane 1 og bane 3, er handlingen blevet en hel del sværere, fordi vi nu lige pludselig flyver rundt nede i en dødsensfarlig klippekløft i Valley of Death. Rare sager, rare sager, som sømanden sagde til nonnen.

Nå, men sådan går det altså derudaf på de ialt tolv forskellige baner, hvor ingenting bliver nemmere. Der kommer flere andre rare sager til dig, blandt andet enorme jets, der smider alt hvad de har i hænderne (og i deres bombelager) for at give dig en "varm" velkomst.

Come to California, get t'gether, have a few laughs...

Jo, ingen tvivl om at "Thunderblade" er et af de helt hotte spil lige nu for dig, der har kløe i aftrækker-fingeren og ikke stiller de helt store krav til hjerne-virksomhed.

Ekspertens dom: God gedigen skyd-dem-ned action, næsten lige så godt som på grillen.

*Lars*

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Lyd | ★★★★ |
| Action | ★★★★★ |
| Fængslende | ★★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★★(★) |

# SKRÆK-FILM PR. COMPUTER

En skrækfilm i det ydre rum, bare på din computer istedet for i biografen.

Sådan lanceres "Project Firestart", seneste spil fra det multinationale Electronic Arts.

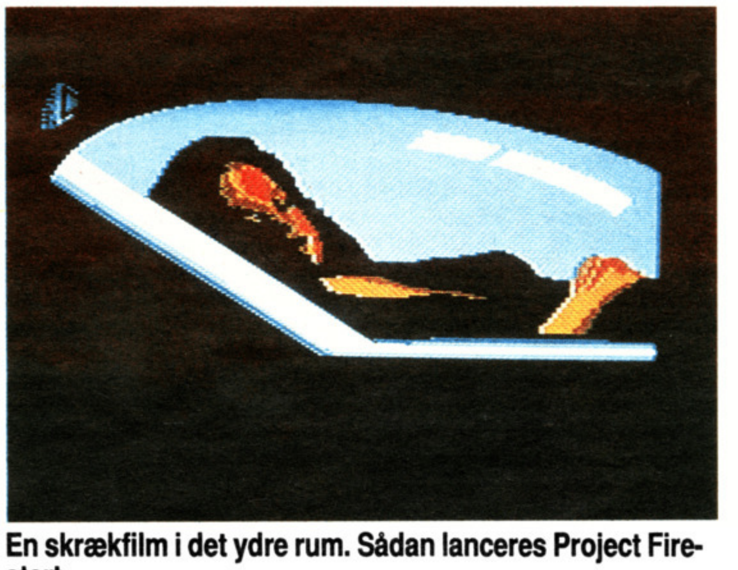
Spillet er bygget op på stort set samme måde som en film - handlingen spænder fra skræk og rædsel til science fiction og indtrængende aliens fra det ydre rum. Og måden, grafikken vises på, er også meget a la en spillefilm, komplet med lækker "fotografering" og close-ups, når rædslen bliver høj. Som prikken over i'et har Electronic Arts lagt et lydspor ind, hvor underlægnings-musikken forøges i styrke og bliver mere dramatisk, efterhånden som de grufulde rumvæsener kommer nærmere.

Baggrundshistorien i Project Firestart er som følger: 13. februar år 2066 blev et rumskib overfaldet på vej til planeten Belter. Rumskibet var Prometheus, et laboratorie-fartøj ejet af System Science Foundation, den statslige forskningsvirksomhed under USS, United System States.

Det var imidlertid ikke fjender udefra, der overfaldt Prometheus. Det var skibets egne gen-splejsede udviklingsforsøg, der gjorde oprør. Dit job nu: At rydde op efter massakren. Hvis du kan...




**Project Firestart har god grafik - dette er fra 64'er-versionen.**



**En skrækfilm i det ydre rum. Sådan lanceres Project Firestart.**

# BUDGIES BUDGIES

Seneste udvikling på de billige rækker

*Testhold: Rasmus Kirkegård, Lars Jørgensen & Christian Due*

## NOSTALGI, MEEN...

**Jet Set Willy (Ricochet)**

De første måneder af ethvert nyt år er altid højsæson for de såkaldte re-releases, altså genudgivelser af tidligere fuldprisspil, der nu ser en ny sensommer som billigspil til de 39 eller 49 runde.

Årsagen er naturligvis, at alt det fede kom lige inden jul og at man derfor i såvel januar, februar som marts helst vil sende genbrug på gaden - lidt dødt, men sådan er der jo så meget.

En klassiker, der kom midt i januar-ræset, var "Jet Set Willy". Drøm dig tilbage til skoleballerne, dit første kys og dengang, du endnu havde bumser, for "Jet Set Willy" er en sej sag, der indgår i vores kulturelle baggrund. (Vidste ikke, du havde nogen. Red).

Firmaet bag var i sin tid Software Projects, men det er Mastertronics Ricochet, vi denne gang skal takke for at have bragt os båndet.

Stor var gensynsglæden på redaktionen: "Jet Set Willy" er et af de spil, vi alle voksede op med - det var det første spil, Lars Svendsen nogensinde købte og det tredie spil, Christian Due i sin tid som anmelder lagde sine klamme fingre på (i skolebladet).

Jo, "Jet Set Willy" har givet os nogen herlige stunder foran monitoren.

I "Jet Set Willy" er du en Manic Miner agtig pixelklat, der går rundt i utallige rum, skærm efter skærm og hvert sted skal samle nøgler og andet godt, så din kone - tykke Bertha - vil lukke dig ind i soveværelset og lade dig få noget søvn.

Hver skærm er noget helt specielt, noget vildt med et vildt navn og nogle skøre forhindringer, der aldrig ville kunne foregå i det virkelige liv: For eksempel transportbånd med giftige dødningehoveder og hvad har vi...

Forsøger du at komme ind i soveværelset før du har samlet alt dit guf, stiller Bertha sig i vejen og peger med en truende hånd "UD, UD". Det ser vildt ud...

I dag er "Jet Set Willy" ikke længere noget særligt. Hele redaktionen husker spillet som "ih, det var sager" og det var det vel også dengang. Men sammenlignet med nutidens spil, ja så er "Jet Set Willy" bare et ganske almindeligt gennemsnits budgetspil.

Grafikken er under standard, den er nemlig for kedelig, for lille og med alt for få farver. Lyden er også under standard og det er kun på grund af humoren i spillet - den vilde sammensætning, mor Bertha og rummenes joke-navne - at dette spil bliver til noget ud over det sædvanlige.

Ingen af os nostalgiske typer ville for enhver pris undvære "Jet Set Willy" i vores spilsamling, men det er fordi spillet er et af de spil, der i sin tid skrev historie i softwarebranchen.

Som spil betragtet et "Jet Set Willy" desværre ikke noget særligt.

Lad os alle fælde en tåre over hvor hurtigt udviklingen går i denne biznezz...

★★★

## DØDBOLD

**Table Football (Budgie)**

Alligatas budget-label, Budgie, har netop sendt dette kuriøse spil på markedet. Kuriøst? Jo - spillet er copyright 1986, æsken er copyright 1987 og spillet er udsendt 1989. Desuden kan jeg ikke se det smarte i et bord-fodbold-spil på en 64'er, da den aldrig vil kunne gøre det så spændende, som det rigtige bord-fodbold.

Spillet kan kun spilles af to spillere, da programmøren åbenbart ikke har haft intelligens nok til at lave en computer-kontrolleret modstander. Det vil jeg dog sætte som det mindste krav til et fodboldspil. Når spillet er igang, vælger computeren heldigvis den række af mænd, som er nærmest bolden, og så er det op til dig at indstille dem og skyde på det rigtige tidspunkt. De skyder hurtigt nok, men de rykker så langsomt op og ned, at spillet gøres ubrugeligt. Derfor vil jeg råde dig til at undgå dette spil, næste gang du er nede i shoppen.

★

## FREMTIDENS FORTOV

**Shockway Rider (Rack-It)**

Fra FTL kom i fordums tid et spil ved navn "Shockway Rider". Garvede softwareanmeldere husker bedst spillet for sin utrolige forsinkelse: Det kom først omkring to år efter, det var lovet færdigt...

Nu er det også snart to år siden, spillet kom. Og så er det jo tid til en genudsendelse, har folkene hos Hewsons billigspils-afdeling (Rack-It) åbenbart ment.

Derfor kan vi nu præsentere - taa-daaa - Shockway Rider i selvsamme udgave som sidst, men i ny pakning og til en billigere penge.

I "Shockway Rider" er handlingen henlagt til engang i fremtiden, hvor hele verden er bebygget med enorme byer. I disse kæmpebyer er der ikke noget, der hedder biler, så for at komme rundt, har man enorme fortove, der selv bevæger sig.

Beboerne i byerne skal altså placere sig på et af disse fortove for at komme rundt og man kan skifte fortov, hvis man skal andre steder hen, ganske ligesom man i vore dage kan skifte mellem bybusserne (hvis de da ellers kommer til tiden. Red).

Fortovene bevæger sig med forskellig hastighed, men der er bare det problem ved dem, at en rockerbande terroriserer byens indbyggere ved at slå dem og sparke dem, så de tilsidst dør. Og nu er DU altså blevet sat på den opgave at holde byens fortove rene for skidt og snavs.

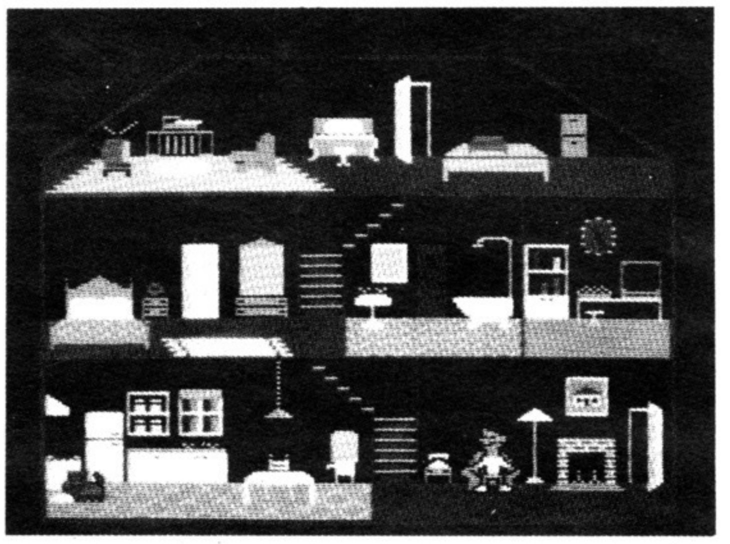
Med andre ord: Følg en rocker til færgen.

For at udrydde dem, må du bruge deres egne metoder. Og det er der kommet et ganske sjovt slå-og-sparke spil ud af, især fordi det ikke ligner så mange andre i genren (for eksempel Kung Fu Master, hvor handlingen nemt kan blive for ensformig). I "Shockway Rider" sker der noget mere på grund af de rullende fortove!

Er du til vold pr computer, bør du helt klart overveje "Shockway Rider". Grafikken er som den skal være, lyden er også god og der sker noget.

Tre og en halv stjerne er minimum, test-teamet kan gi' dette spil:

★★★(★)



## SMÅ MENSKER I PUTTREN

**Little Computer People (Ricochet)**

Sensation: Der er små mennesker i computeren!

Sådan lyder seneste melding fra Ricochet, der står som genudgivere af det tidligere fuldprisspil "Little Computer People" fra Activision.

"Little Computer People" er egentlig slet ikke et spil. Det er et computertegnet dukkehus, der kaldes frem på din skærm, når du har loadet færdigt.

Med huset er det muligt at kalde den lille mand frem, der bor inde i din computer. Manden har - hævder altså Ricochet og Activision - altid boet i din computer, lige fra den dag, du købte den. Han er en slags mini-nisse og du har bare ikke vidst, hvordan du kunne kalde ham frem. Men det kan du nu. Med huset.

Efter et par minutters venten, går hoveddøren nemlig op - kniiirk - og ind spadserer en glad lille fyr, der tager sin nye residens i øjesyn.

Han går lidt frem og tilbage og beslutter sig så for at sætte sig i stolen foran pejsen, hvor han slapper lidt af med dagens avis.

Nu er det så dit job at passe og pleje ham.

Du kan gøre ham glad, hvis du ved at trykke på et par taster aktiverer den automatiske arm, der springer frem og klør ham på ryggen, mens han læser avis. Eller du kan give ham - og hans hund mad ved at trykke på andre taster.

Samtidig kan du sørge for at han får små gaver, f.eks. en bog eller nogle plader. Det gør ham også glad, ligesom du kan sætte dig ved spillebordet øverst oppe i huset og tage et par hurtige runder af hans favoritspil (han kan både spille kort og ordgættelege).

Hvis ikke du tager dig af din lille mand, bliver han sur og tvær og det kan man se på ham. Hvis du stadig ikke tager dig af ham, kan han gå hen og blive syg og så må han i seng, hvor han efterhånden ender hel grå og grøn i hovedet. Det er alvor, det her, så sørg for at din computer-fyr får noget at spise. Det er mega-vigtigt (også at han får noget at drikke).

Er du stadig ligeglad, dør han. Og når han dør, er det også game over for dig. Så lægger programmet nemlig en stopkode ind på disken, der gør, at du ikke kan spille spillet mere. Eller med andre ord: Du kan til enhver til loade huset frem. Der kommer bare ikke nogen mand. Han er jo død! (Og den eneste måde, du kan få ham igen på, er ved at købe endnu et program).

Din mand er ellers alletiders (når han er levende). Han spiller plader, ser fjernsyn, danser, går på WC, børster tænder - med gurglelyde og det hele, sgu!

Han kan også finde på at sætte sig ned og skrive brev til dig - Dear Christian, skriver han så, I am so very happy to be your friend.

Brevene skriver han naturligvis på sin skrivemaskine, for den computer, han har i sit lille hus, foretrækker han at spille spil på (hans yndlingsspil er for tiden en slags kombination af Centipede og Ping-Pong).

Jo, der er liv og glade dage i det lille hus i computeren. Jeg havde aldrig troet, det skulle være så tæskefedt at lege med dukker, men det er det. Ham her pixel-Joe er i hvert fald lige min stil.

Og bedre endnu: Her er et computerspil, der for alvor adskiller sig fra alt andet, man hidtil har set.

Mon ikke vi sidder overfor en klassiker?

★★★★★

# ÅH-NEJ, MOR!

**Star Farce (Mastertronic)**

Engang imellem kommer et spil, hvor man - som nu - må knibe sig selv i armen og som salig Jeppe udbrøle et "Drømmer Jeg Eller Er Jeg Vågen??!"

Sådan et spil er "Star Farce".

Og inden du glæder dig for meget, må vi hellere oplyse, at der absolut ikke er meget fest over Star Farce. Når vi spørger, "Drømmer jeg eller er jeg vågen", er det ikke fordi, Star Farce er et drømme-spil, snarere tværtimod: Det er et mareridt.

Det er Mastertronic, der lægger navn til, og det er utroligt at de tør, for de sviner helt klart sig selv til.

Med "Star Farce" har vi, ja, du gættede det, en rigtig FARCE.

Dette er ikke et spil. Det er en parodi på et spil!

Du er kaptajn John E McGregor, leder af imperiets galakse-krydser E2367. Dit job: At skyde universets mest sløve aliens på denne side af mælkevejen.

Om det er noget ved?

Spørg dit joystick. Det virker nemlig som om, du kun skyder, når computeren vil, ikke når du trykker på joysticket (og det er IKKE mit joystick, der er noget galt med. Nød!)

Til tider kommer der absolut ingen skud, selvom du trykker og trykker og rykker og rykker. Og så, lige pludselig, som et lyn fra en klar himmel, når du har vendt dig om og er gået ud i køkkenet for at blande en kande the, pow-pow-pow, så fyrer du løs nå, tænker man, der er nok en computer, der sidder og har det festligt. Sygt show.

Så bortset fra, at "Star Farce" er nummer 1.765.430 i rækken af computer-rumspil, der allesammen ligner hinanden, er det også totalt uegnet til at spille. Selv hvis du forsøger, kan du ikke - som en klog mand engang sagde (det var redaktøren): Dette spil må være en aprilsnar.

Bortset fra det er det ikke. For det første vil Mastertronic have penge for spillet, for det andet er det ikke den 1ste april endnu.

Så tænd for de store højttalere og lad et stort råb gjalde ud over hele omegnen, så alle er advaret godt og grundigt:

Køb det ikke!!

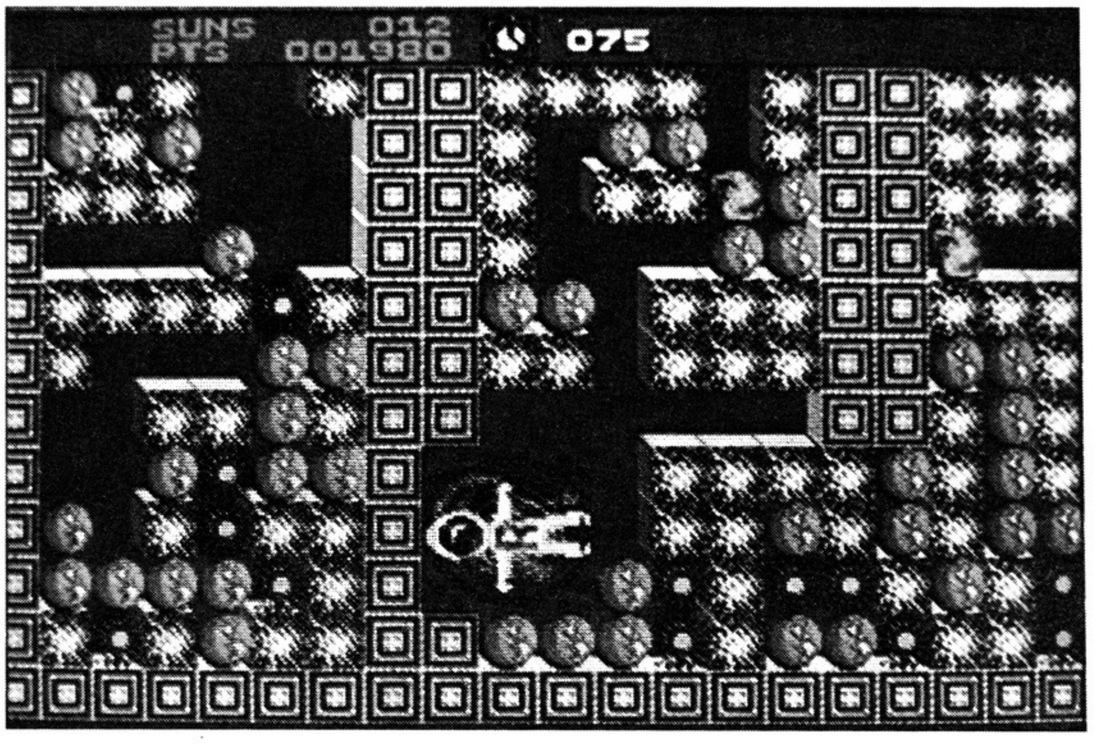
Vi gentager:

Køb det ikke!!

Med "Star Farce" er Mastertronics navn trukket endnu en gang ned i sølet - fortsætter de på den måde, ender de som Codemasters en skønne dag!

Ad-bad...

★




# GAMMEL KLIPPE-LEG

**Rockford (MAD/Arcadia)**

Her kommer en bekendelse, helt inde fra hjertet:

For to tough'e journalissimoer som test-teamet bag denne spalte, er der intet som at slappe af efter en hård dags arbejde "on the street" med en hurtig runde Rockford.

Du kender Rockford: Det er ham knuden fra Boulder-dash-spillene, der aldrig kan få nok af at samle diamanter. Handlingen er simpel nok (og vi har testet hans spil i dette blad før), men alligevel er der noget, der får selv garvede spilfreaks til at blive hængende ved bare LIDT endnu!

I spillet skal du ikke kun samle værdifulde genstande - du skal også undgå voldelige væsener og passe på ikke at få klippe-stykker og andre hårde genstande i hovedet (- lyder lidt som livet på SOFT TODAYs redaktion. Red.)

Nu er spillet langt om længe kommet til alle formater.

På Amiga og Atari ST er det Arcadia, der står som udgiver. På de andre (Spec, C64 og Amsie) står MAD - Mastertronic Added Dimension - som udgiver. Og hvorfor nu det??

Jo, det er faktisk samme firma, der udgiver spillet, også selvom navnene er forskellige. Som den opmærksomme læser af disse sider vil vide, har lavpris-giganten Mastertronic nemlig et utal af navne, de opererer under: De mest kendte er først og fremmest Mastertronic, dernæst MAD og MAD X samt Ricochet (genudgivelser), Arcadia (16 Bit) og Mastertronic USA.

På 16-bit (Amiga og ST) ser Rockford lidt halvsløvt ud, men det er meget skægt at spille, grafikken til trods.

På 8-bit (Commodore versionen testet) er Rockford helt på toppen. Her er Boulder-dash-action i bedste First Star kvalitet, og selvom det måske lyder lidt outdated her i 89, har spillet bare det ekstra element i sig, der gør det Fængslende (bemærk: Med stort, sørme da!)

Så vi bliver hængende ved vores leg med klipperne lidt endnu. Det er fedt, det er festligt, det er ... øh ...

Fløde!

★★★★

# BLOD, SVED OG MUDDER

**International Speedway (Silverbird)**

"International Speedway" er seneste racerspil fra Silverbird og for tiden det hotteste af det hotte i England, hvis man skal stole på pressemeddelelserne fra Silverbird selv og det skal man jo ikke.

I "International Speedway" er du en kommende Ole Olsen, der starter på din lille mudderfræser i et lokalt mesterskab i landsbyen, hvor du bor.

Klarer du skærene og vinder mesterskabet, får du dig en sponsor, så du kan få en bedre "scooter" og komme op i højere mesterskaber.

Det gælder om at køre til og vinde det ene mesterskab efter det andet, så du til sidst - langt om længe - når op på internationalt plan.

Det internationale plan har lagt navn til spillet, men selv efter den første gode måneds træning har du nok svært ved at komme så langt: Dine modstandere er nemlig nogle rå børster, der ikke holder sig for gode til at bruge beskidte kneb og rotte sig sammen for at tyre dig.

Men skidt pyt: Se på de lyse sider - du kan da heldigvis selv også bruge lede kneb, og med dirty tricks er det ulige en del nemmere at vinde.

Samtidig giver "International Speedway" dig chancen for at køre om kap med landets bedste kørere i sved og mudder, helt uden at du skal løbe risikoen for brækkede knæskaller, beskidt tøj og alt det andet slemme, der hører sporten til: Det værste, der kan ske dig, er at dit joystick bliver en smule svedigt!

Seje tider.

Grafik har "International Speedway" ikke meget af, men det, der er, er OK tegnet. Også lyden kan gå an, og indenfor såvel fængslende som action må spillet betegnes som klart omkring gennemsnittet. Ikke det vilde, men heller ikke dårligt.

Så overvej spillet. Billigt er det jo i hvert fald...

★★★

SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

| | |
|---|---|
| ★ | En stjerlow life, undgå for enhver pris! |
| ★★ | Pas også på en to-stjernet, den er lidt for ulden |
| ★★★ | Tre stjerner er gennemsnit. Kan godt gå an. |
| ★★★★ | Fire stjerner ligner kvali. Køb! |
| ★★★★★ | Det bedste. Ville nemt kunne sælges som fuldpris!! |




# EN SMAG AF FRANSK-BRØD

**Get Dexter (Mastertronic)**

Med Mastertronics seneste fuldpris-genudgivelse, har et kvalitets-spil fra Frankrig fået nyt liv.

Og skulle du ikke kende "Get Dexter", kan red oplyse, at spillet er hele tre år gammelt, men at grafikken på det tidspunkt var forud for sin tid, så spillet i virkeligheden kun minder om et, der måske er lavet i det tidlige 88!

I "Get Dexter" spiller du en fyr, der sammen med sin hund (!) skal udforske et stort hus - huset ses i 3D fra oven, rum efter rum, og grafikken er MEGET detaljeret og farverig.

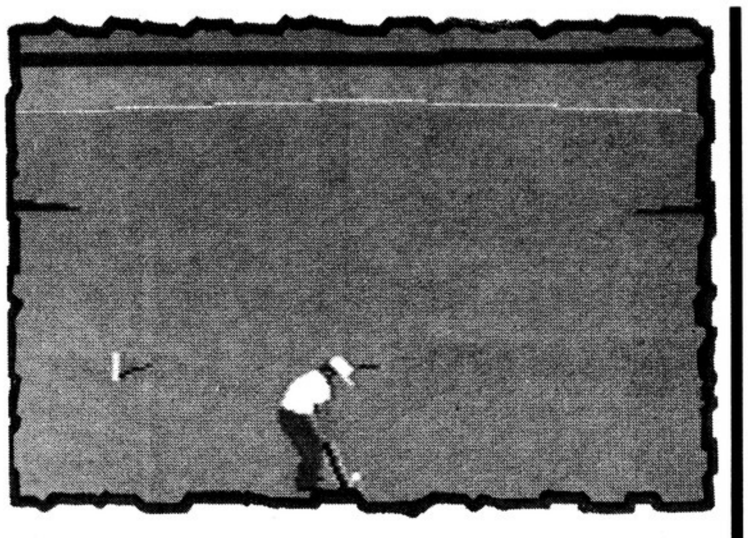
"Get Dexter" byder på utrolige muligheder for at samle ting og flytte rundt på dem, og spillet er ikke helt nemt. Faktisk må det regnes som værende i den svære ende, så kun freaks med smag for arcade-adventures i en vis klasse skal investere deres surt sammensparede 49,50 i dette spil (198 til Amiga og ST).

Er man ellers tilfreds med ikke at kunne gennemføre spillet før efter en god måneds træning, vil "Get Dexter" være et godt køb. Oprindelig blev spillet udgivet af Infogrames fra Paris, og navnet var et eller andet obskurt fransk, som vi herfra ikke skal indlade os på at tyde.

Så skynd dig ned i din softwareshop og "Get Dexter", hvis ikke det skræmmer dig, at spillet er lidt halvsvært og så absolut for de tålmodige iblandt os. Arcade adventure, der vil frem. Klart til fire af de takkede:

★★★★

BUDGIES
BUDGIES



SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

- ★ En stjerlow life, undgå for enhver pris!
- ★★ Pas også på en to-stjernet, den er lidt for ulden
- ★★★ Tre stjerner er gennemsnit. Kan godt gå an.
- ★★★★ Fire stjerner ligner kvali. Køb!
- ★★★★★ Det bedste. Ville nemt kunne sælges som fuldpris!!

## "GOLF-SPILLET"

**Leaderboard Golf (KIXX)**

Slap bare helt af: "Leaderboard" er ikke et "kiks", selvom det nu er KIXX - og ikke som førhen US Gold - der står som udgiver. KIXX er navnet på billigspilsafdelingen (en af dem) hos US Gold, og det er deres skyld, at du nu formedelst 49.85 kan erhverve dig golfspillet over alle golfspil.

Der er ikke så meget at snakke om, når det gælder Leaderboard. Spillet er nemlig ubetinget kongen over alle golfspil, og står det ikke i din spilsamling allerede, har du klart en brist. Skynd dig ned i dit lokale gamescenter, fisk tegnebørgen frem og køb spillet - det er flovt, hvis ikke det står på din hylde: Enhver gamefreak med respekt for sig selv kender nemlig Leaderboard og spiller det fra tid til anden.

Ikke bare er grafikken suveræn, udfyldt 3D, nej, der er faktisk også en slags superfængslende action i dette spil, tro det eller la' vær'. Golf er slet ikke så kedeligt, som det lyder, og slet ikke når det er "Leaderboard" med US Gold som bagmænd.

Spillet har da også fået sig en solid fanskare gennem de seneste år og er skyld i, at der er kommet disketter og bånd med ekstra baner samt udvidede versioner af spillet (såsom "Leaderboard Executive").

Allerede nu findes "Leaderboard" som fast gæst på utallige compilations, altså opsamlingsbånd, og der er sågar lavet en special compilation kun med Leaderboard-spil, ekstra baner samt diverse efterfølgere samlet i een stor pakke: The Leaderboard Collection.

Men nok om det, nu ikke så meget snak.

Du har jo travlt, du skal jo skynde dig ned til din softwareforhandler efter "Leaderboard" inden han lukker.

Afsted det gik...

★★★★

## DÅRLIGE NINJA-SPIL

**Bionic Ninja (Zeppelin)**
**Ninja Massacre (Codemasters)**

Det er efterhånden blevet sådan, at man skal passe godt og grundigt på, når man køber billigspil: Visse firmaer har det nemlig med at lave navnene, så de helt sikkert har et godt og købedygtigt publikum, uanset spillets kvalitet iøvrigt.

Codemasters er et af de firmaer, der er bedst til den slags.

Og Richard Darling, en af de to ultragrimme brødre bag firmaet, har da også offentligt udtalt, hvordan man gør:

Vi ved, siger han, at hvis ordet "Simulator" indgår i et billigspil, sælger spillet automatisk mellem 25 og 30 procent mere end ellers. Det har vi blandt andet prøvet med BMX Simulator og vores seneste "Skateboard Simulator".

Desuden ved vi, at ordet Ninja også har en enorm effekt på spil-køberne. Det er ikke tilfældigt, at der findes spil såsom "Ninja Scooter Simulator" eller slet og ret "Ninja Simulator" på markedet i dag. Hvis "Ninja" indgår i navnet på et spil, kan man komme ud for at sælge dobbelt så mange som ellers.

Så vidt så godt.Men det er ikke en undskyldning for det seneste Codemasters-spil, "Ninja Massacre", der absolut er bunden af bunden indenfor ninja-spil.

Vi har valgt at teste dette spil sammen med et andet såkaldt "ninja"-spil, nemlig "Bionic Ninja", lavet af Zeppelin Games (de plejer ellers nok at kunne noget, red.)

Hvad "Bionic Ninja" står for, vides ikke, men med sådan et navn skal der i hvert fald en krøllet hjerne til at udtænke spillet. Hvad ligner det for noget? Bionic Ninja??? Sådan en gang fis.

De to ninjaspil denne måned er cirka af lige dårlig kvalitet, med uhyggelig grafik og dårlig lyd - man skræmmes over at se, hvor godt programmørerne har kunnet kopiere den grafik, der var på mode blandt VIC-20 ejere i Nordfinland i 1981.

Ja, det hele er grimt og klodset og lyder absolut ikke af noget som helst.

Action er noget med at trykke på fireknappen, så fyrer ninjaen i det ene spil en ubestemmelig kugle afsted, mens ninjaen i det andet spil foretager en mærkværdig bevægelse, der vist nok skulle have lignet et slag.

Hvad man skal med den slags her i softwarebranchen i 1989 vides ikke. Når alt kommer til alt så findes der jo programmører, der kan lave ting som Thunderblade og Afterburner, så hvorfor skal vi leve med den her slags ninjashit?'

Det skal vi heller ikke.

Lad være med at købe såvel "Ninja Massacre" og "Bionic Ninja", det er optrækkeri og spekulation fra producenternes side i at folk automatisk køber noget, der står ninja på.

MÅNEDENS NÆSE går til Codemasters for at have lavet det klart dårligste spil i mange mange år, mens MÅNEDENS TUD går til Zeppelin for en bemærkelsesværdig indsats på at gå Codemasters i bedene.

Magen til dårligt ninja-lal skal man lede længe efter.

Ninja Massacre: NUL Stjerner

Bionic Ninja: ★ (een stjerne)

# SPIL, DER SKREV HISTORIE

### Her er milepælene i computerverdenen...

*Af Rasmus Kirkegård*

Med varme spil som "Roger Rabbit", det nye "R-Type" og "Afterburner", er man nødt til fra tid til anden at standse op og spørge sig selv: Hvordan startede det hele egentlig?

Selv professionelle programmører forbløffes over, så hurtigt udviklingen går - hvad der den ene dag er en utrolig, succesfuld nyskabelse, er forældet dagen efter. Og selvom mange af de spil, der udgives, ligner hinanden utroligt meget, de er faktisk ens, hænder det, at der fra tid til anden bliver udgivet et spil, der vækker opmærksomhed. Et spil, der hæver et øjenbryn eller to, et spil, der ændrer historien og giver ny inspiration til alle fremtidige spil.

I denne artikel ser Rasmus Kirkegård Kristiansen netop på denne type spil. Den slags, der simpelthen SKAL stå i enhver spilsamling med respekt for sig selv.

Det er spillene, der skrev historie og startede helt nye genrer, helt nye bølger. Spil, der er milepæle i databranchens historie...

**Da det hele startede**

Computere har man altid haft. Eller rettere sagt: Siden slutningen af anden verdenskrig, hvor den første computer blev opfundet, har man brugt kæmpedatamater til udregnings-opgaver, først for militæret, sidenhen for regeringen og de allerstørste firmaer.

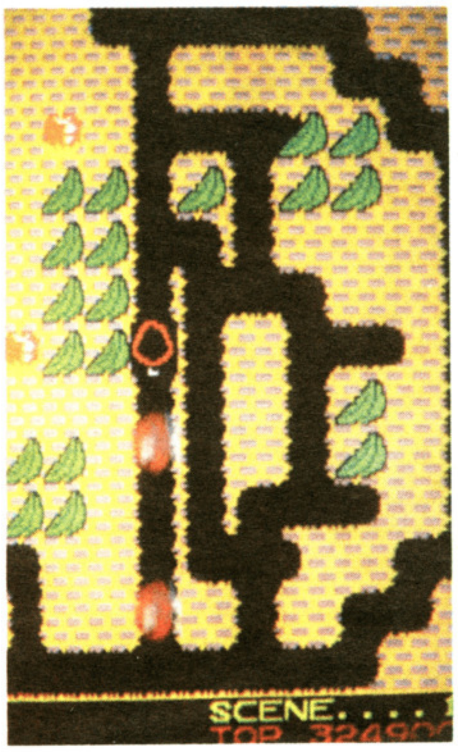
Det første spil blev faktisk udviklet på en af disse kolosser: En enorm mainframe, to etager høj og propfyldt med radiorør, blev brugt til verdens første computerspil i midten af 60erne.

Spillet hed kort og godt "Adventure" (det betyder "eventyr", sidenhen skiftede det navn til "Colossal Cave") og programmørerne var de studerende ved Massachusetts Institute of Technology i USA. "Adventure" grundlagde en hel genre af spil, adventure-spillene, men på det tidspunkt kunne end ikke de studerende, der opfandt det, vide, at der skulle gå endnu 15-20 år før computere blev så små, så ydedygtige og så billige, at alle havde råd til dem og at man derfor ville kunne spille spil foran en skærm derhjemme.

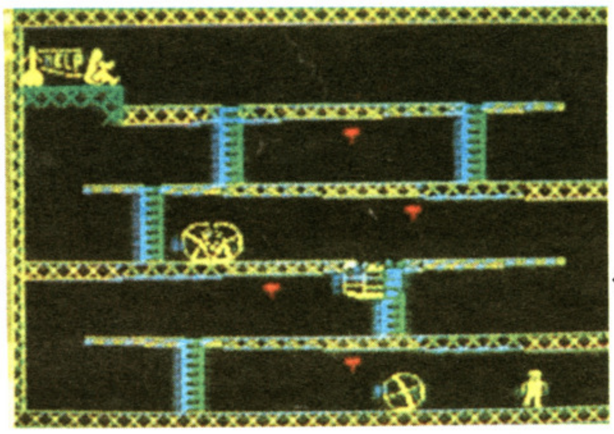
"Adventure" blev i begyndelsen spillet uden skærm men ved hjælp af printerudskrifter. Derfor var der heller ingen grafik - det var tekst det hele, og som input af kommandoer (til at styre spillets gang med) brugte man hverken keyboard eller joystick, men forudprogrammerede hulkort.

Handlingen i "Adventure"/ "Colossal Cave" var egentlig ret simpel. Du gik rundt i et net af underjordiske huler og skulle på et begrænset antal træk dels finde den hule, hvor skatten var gemt, dels finde udgangen. Senere blev spillet udbygget, så der også kom en pirat med: Hvis du havde skatten og tilfældigvis var i samme location (samme hule) som ham, ville han tage skatten fra dig og gemme den i en ny hule.

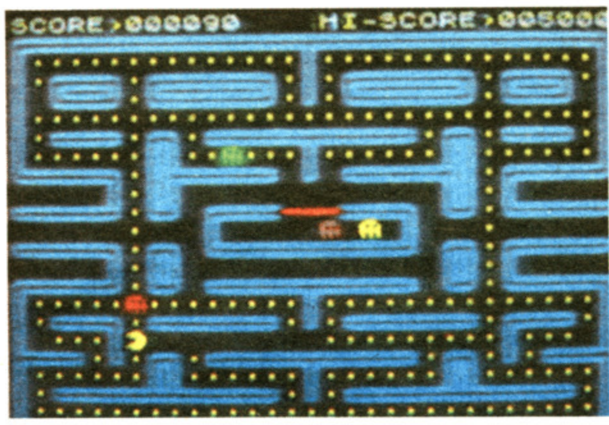
Kommandoerne var også



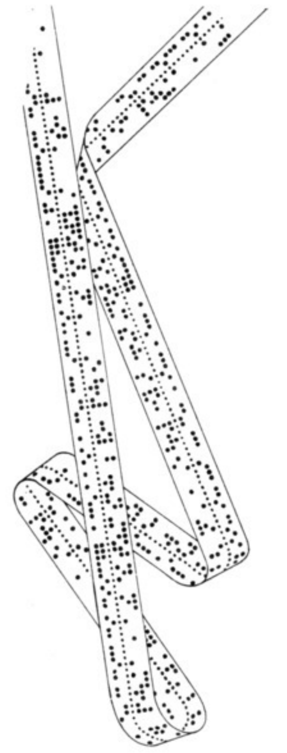

I "Mr. Do" alias "Dig Dug" handlede det om at grave sig vej i et underjordisk terræn.



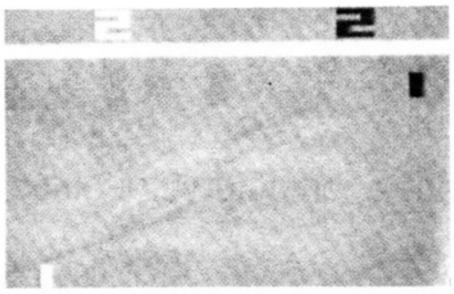
Donkey Kong genren skabte mange kopier. Her er en af dem (1982).



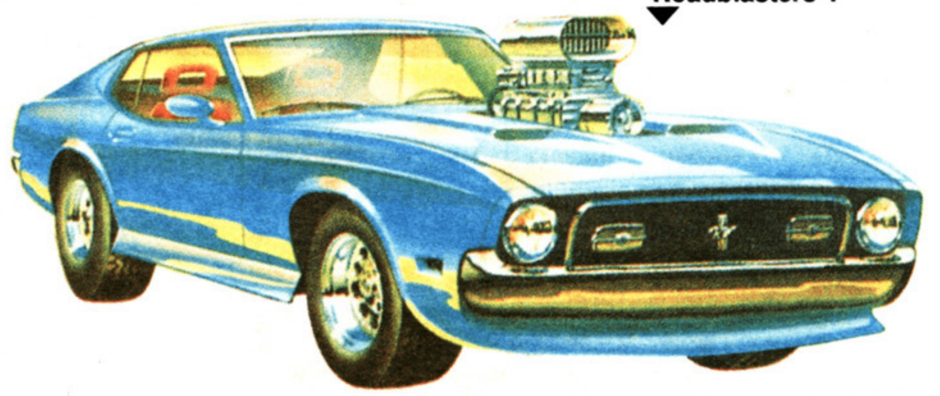

"Pacman". Et af de mest populære computerspil nogensinde og en kult-klassiker, der startede en hel bølge af kopier.



I "Adventure" fra 60erne huserede en pirat nede i nogle underjordiske huler. Du styrede spillet ved hjælp af hulkort!



Pong fra 1972: Verdens første computerspil med action og grafik.



"Pole Position" blev starten på en lang række racerbilsspil, der efterhånden har udviklet sig til vore dages spil som f.eks. "Outrun" og "Roadblasters".



Mario, helten i Donkey Kong, blev lanceret allerede i 1982. Han har spillet med i mange spil siden da.

meget nemme: Nord, Syd, Øst og Vest samt Take, når du fandt skatten. Og teksten fulgte samme mønster: "You are in a cave. You can go North or West. What do you want to do?"

Jo, det var ikke det allermest avancerede, der foregik i verdens første dataspil, "Adventure" fra 60erne.

Spillet, der startede bølgen af tekstbaserede eventyrspil mange år senere...

Første grafik-spil nogensinde var "Pong". Manden bag hed Nolan Bushnell, grunlæggeren af Atari, og hans første produkt - Pong - gik som varmt brød.

Grafikken var dårlig, men helt utrolig efter datidens standard, hvor computerne hidtil kun havde haft tekst: Nu stod man lige pludselig med tre farver (sort, hvid og grå!!), to firkantede bats og en mindst lige så firkantet bold. Sikke sager!

Spillets mål var at holde bolden mellem de to spillere, faktisk lidt som en simpel krydsning af Tennis, Ping-Pong og Bordtennis.

Og det blev starten på en hel bølge af spil.

Efterfølgeren til "Pong" hed "Breakout". Grafikken var den samme, men nu var modspillerens bat erstattet af en mur, så man kunne sidde selv med computeren og altså ikke behøvede at være to.

Året var 1976 og "Breakout"-genren blev en stor succes. Lynhurtigt blev muren nemlig konstrueret, så hver gang, man ramte den, smadrede man en mursten. Tilsidst, når hele muren var væk, kom en ny og sværere mur.

"Breakout"-dillen fik et comeback for et års tid siden. Da lancerede Imagine nemlig "Arkanoid" (og Gremlin "Krakout") hvor grafikken var blevet peppet op til 88-standard, der var kommet lyd på og battet havde fået en række ekstra-effekter som f.eks. en mulighed for at kunne skyde! Jo, "Breakout" levede ikke forgæves.

Efter "Breakout" fandt en festlig sjæl i USA på, at muren deroppe skulle bevæge sig og at bolden skulle erstattes af mange "bolde", altså skud som i en pistol.

No problem. Nu galdt det altså om at skyde muren væk, inden den lige så langsomt fik krøbet sig ned over skærmen, ned til dig, for så ville du være død.

Næste etape blev, at "muren" også kunne skyde, nemlig på dig. Og for at sikre dig beskyttelse, fik du så en 3-4 dækningsbaser, dit bat kunne gemme sig under for at beskytte sig mod "muren", hvor hver mursten havde fået form som en ufo.

"Space Invaders" var født. Starten på de 2.981.700 rumspil, der stadig hærger datamarkedet. Og efterfølgeren til "Space Invaders", nemlig "Galaxians" fra 1979, indførte den flyvende mur: Nu rykkede rumvæsenerne ikke bare nedad mod dig i langsom takt, ned nogle af dem rev sig også løs fra formationen og begyndte at dykke hidsigt. Vilde sager.

I 1980 skete der for alvor noget. Først kom "High Noon", hvor to cowboys mødtes på hovedgaden i Noon City og skulle skyde på hinanden under dække af en prærievogn, der trillede i midten ind i mellem.

Dette spil havde farver: Nemlig i form af henholdsvis en grøn, en gul og en blå cellofan-stribe, der blev klistret på skærmen for at skjule, at grafikken i virkeligheden var sort/hvid.

1980 var også året, hvor en lille gul ost ved navn Pacman fik sin debut. Pacman er om nogen synonymet på computerspil, og hans succes, der startede næsten samtidig i både USA og Japan, medførte en superhurtig udbredelse af kendskabet til computerspil.

Med den efterfølgende lancering af Ataris TV-spils konsol, VCS 2600, kunne folk få deres helt egen udgave af Pacman hjem i stuerne.

Og det gjorde de så. Spillet med den lille gule ost, der skulle spise alle prikkerne i en labyrint og samtidig undgå fire spøgelser, er stadig et af de mest populære computerspil. Der har [illegible] mange efterfølgere gennem årene og Pacman har sågar formået at få både kone og søn, men trods 1000vis af kopier er der stadig intet som den originale Pacman. Et spil der stadig spilles på livet løs, også selvom vi inden for de sidste par måneder har fået endnu flere nye Pacman-spil, blandt andet "Pacland" og "Pacmania" (begge fra slutningen af '88).

Årene derefter, '81 og '82, var de store ord for hjemmedatamater. Nu var det ikke kun TV-spil, der kunne spilles på, også computere kom ind i folks liv, især i form af maskiner som Atom, ZX80, ZX81 og VIC-20.

Med dem begyndte man også at sætte navne på forskellige spil-genrer, og lynhurtigt udvikledes nye og avancerede former for spil i disse år.

"Frogger" var navnet på et spil, der stod fader til 100vis af lignende spil. Handlingen var simpel nok: En frø (dig) skulle krydse dels en vej og dels en flod for at nå hjem i sit elskede mosehul.

På vejen kørte biler - der skulle undgås - og i floden sejlede træstammer, du skulle hoppe op på (pudsigt nok døde denne frø nemlig ved den mindste berøring af vand. En detalje, ingen af de mange plagiater heller ikke rettede op på).

Racerbilsspillene fik sin fødsel med "Pole Position", et spil hvor det handlede om at overhale andre racerbiler på en bane tegnet i noget så avanceret som 3D!

De såkaldte platformsspil kom også frem i disse år (især i slutningen af 82) og de to spil, der om nogen kan siges at have født genren, var dels "Jet Set Willy" (Med kopien Manic Miner lige i hælene) og "Donkey Kong", spillet om den store abe, der tog en pige til fange og hvor du - Mario - skulle befri hende ved at klatre op ad stiger samt undgå tønder, der blev smidt efter dig.

Lidt i samme genre var "Jumpman" og "Jumpman Jr", hvor du skulle hoppe op efter ting (i "Jet Set Willy" skulle du også samle ting) og "Mr Do" alias "Dig Dug", hvor det hele handlede om at grave sig en sti for at samle ting og samtidig undgå monstre.

Fælles for alle disse spil er, at de alle har samlet sig en helt utrolig fanskare, at de alle huskes og at de alle stadig spilles den dag i dag. Og fælles for dem er også, at de - alle som een - har fået en utrolig mængde kopier og plagiater i forskellige afskygninger (ofte flere hundrede).

I næste nummer af SOFT TODAY fortsætter vi spillenes historie.

Vi går et skridt videre, til 1983 og starten på de mange Commodore 64 spil. Og vi ser på de spil, der skrev historie fra 1983 og op til vore dage - lige fra "Uridium", som de gamle garvede stadig taler om med tårer i øjnene, over gode gamle "Beach Head" til spil som "Summer Games", "Elite", "Way of the Exploding Fist", "Defender of The Crown" og "The Last Ninja".

Vi skriver om spillene, der er "must" i enhver ordentlig spilsamling. Og fortæller samtidig hele baggrundshistorien om hvorfor de er det...




**Oh No**

Hans Jørgensen fra Stege sendte dette tip ind: Hvis du trykker begge SHIFT-tasterne ned i "Oh No" når titelskærmen forandres til highscorelisten, så vil du starte et nyt spil på samme level som du døde på sidst. Fedest! Desuden kan du naturligvis også POKE, oplyser Dahl fra Højbjerg:
POKE 12623,76
POKE 12524,76
POKE 12625,76
SYS 12288

**Ninja Scooter Simulator**

Har du købt dette C-64 budget game - så er du blevet snydt. Men hvis du alligevel vil leve et par minutter længere, skal du gå op i øverste højre hjørne af skærmen og hoppe det bedste du har lært. Belønningen får du ved, at du så let som ingenting kan komme igennem samtlige 16 levels.

**Virus**

Start spillet, hold enter nede, tryk på P og derefter på O. Hvis du nu trykker på L får du et ekstra misil, på D og du kan slå demoen til og fra, F fylder din brændstoftank op igen, B maltrakterer din grafik, N sletter alt hvad der hedder snyd og C laver et farligt rod i grafikken i bunden af skærmem.
Jeg synes vi skal give Lene Christensen fra Tønder et længe leve for hendes noget forsinkede julegave til alle vi Virus- elskere. Det er forventningens glæde, der er størst!!!

**Menace**

Hvis du trykker XR3ITURBONUTTERBASTARD får du en masse våben og bliver tilmed i stand til at komme til hvilken som helst level ved at trykke på den relevante knap!

**Mega Apocalypse**
POKE 11547, 5
SYS 6713

**Living Daylights**
POKE 4390,173
SYS 4352

**Back to Reality**
POKE 20109, 173
SYS 16384

**Starfox**
POKE 35156, 165
SYS 32768

**West Bank**
POKE 12713, 165
SYS 4100

**Spy Vs Spy**

Vent ved døren til lufthavnen og sæt en selvudløsende bombe ved alle dørene. Når så den anden spion har fået samlet alt grejet og vil forsøge at komme ud, vil han blive dræbt. Derefter kan du bare gå gennem den dør, som han lige er blevet dræbt ved, og samle grejet op og flygte. Hvis han alligevel kommer igennem, så stik ham et par på kassen og tag benene på nakken.

**Cybernoid 2**
Søren Zuper Dahl fra ]rhus har fundet ud af, at hvis du ved definitionen af dine taster vælger Y, G, R, O, i den nævnte rækkefølge, vil du blive godtgjort med uendeligt liv. Fedt nok!!

**Terra fighter**

For at få uendelig liv, skriver du følgende:
POKE 37200,173
SYS 5344

**Master blaster**

Her er fidusen for at du kommer igemmen Master blaster:
POKE17614,173 (liv)
POKE23517,44 (smartbomber)
POKE23520,44
POKE21798,44 (skjold)
Start det hele med
SYS30000

**Squirm**

Til et af de lidt ældre spil:
POKE15412,44 (liv)
SYS14336

POKE7882,173
POKE8258,173
eller
POKE29432,173 (smartbombs)
eller
POKE19267,173 (skjold)
POKE19277,173
POKE19104,169
POKE8692,169
POKE10053,169
POKE19105,3
POKE8675,3

**Thernobyl**

Her er lidt så du kan komme vidre i Thernobyl:
Kodeordet er : BNL104-PN
Så kan du også komme igang med spillet.

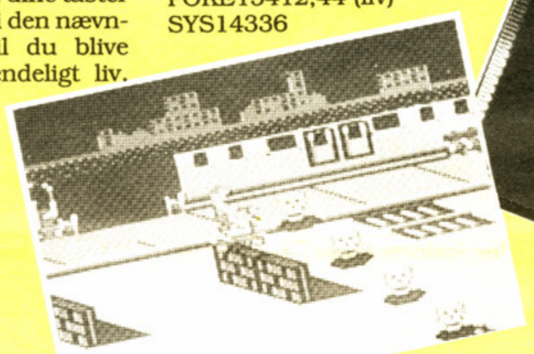
**Pandora**

Her kommer hjælpen til mydrespillet:
POKE6994,173 (Uovervindelig)
POKE32062,173
POKE43992,173
eller
POKE 7185,0 (tid)
eller
POKE 7185,2 (hurtigere tid)
eller
POKE 28603,96 (udødelig)
eller
POKE 7701,0 (hurtigere Annie)
det hele startes med:
SYS2848

**Ball Blasta**

Endnu en hjælp til endnu et breakoutspil:
POKE 6108,44 (liv)
SYS 2560





**C- 64 reset pokes**

Alle disse fede POKEs kommer fra Brian og Jimmy i Nørresumdby. Hvordan du gør???? Simpelt... Du kører spillet ind, resetter computeren, skriv POKET, tryk på return, skriv derefter SYS nummeret og tryk return igen for uendeligt liv.

**To Hell and Back**
POKE 32371, 173
SYS 30464

**Scooby Doo**
POKE 7450, 96
SYS 2560

**Chubby Gristle**
POKE 3613, 173
SYS 2994

**Gauntlet (kun Kixx-versionen)**
POKE 49004, 96
SYS 32768

**Hoppin' Mad**
POKE 24447, 165
SYS 20480

**Last Mission**
POKE 7927, 12
SYS 14848

**Bombuzal**

Zuper Zøren har fundet ud af koderne: RATT, ROSS, LISA, GOLD, DAVE, OPAL, TREE. Og så kan vi komme til at lege igen..

**Savage**

Level 1 klarer du på følgende måde:
POKE 32364,173 (Energi)
eller
POKE 24303,173 (Liv)
POKE 24352,173
POKE 24439,173
POKE 24177,173
SYS 20480
Du kan også klare level 3 :
POKE26842,173 (Liv)
SYS 24662

**Pacmania**

Hvad siger du til 3D-ost med uendelig liv?
Så skriver du bare :
POKE 28520,165
SYS 14336

**Skate board joust**

At stå skateboard kan være ufarligt, især når man har uendelig liv:
POKE12620,173
SYS4096

**Mickey Mouse**

POKE 44625,165 (magic-water)
POKE 46731,165
POKE 47954.165
eller
POKE 5494,173 (liv)
POKE 7914,173
POKE 10166,173
POKE 38705,173
POKE 41145,173
eller
POKE828,169 (level)
POKE829,(0-3)
POKE830,133
POKE831,85
POKE832,169
POKE833,0
POKE834,96
POKE35547,32
POKE35548,3
POKE35550,234
Start hver gang med
SYS32896

**Marauder**

Vi har også noget til et af de bedste spil fra Hewson:
POKE9322,173 (LIV)
POKE7853,173

POKE10054,3
POKE19106,234
POKE8876,234
POKE10055,234
eller
POKE10099,1 (fjerner luftangreb)
eller
POKE7805,234 (Omvendt styring)
POKE7806,234
Du starter spillet med
SYS18432

**Power Pyramids**

POKE3532,173 (liv)
eller
POKE6412,173 (energi)
bolden startes med:
SYS2568

**Alliance**

POKE18566,173 (liv)
SYS 6016

**Vindicator**
Hjælp til at klare efterfølgeren:
POKE 35921,44 (liv)
SYS34480

**Hawkeye**
Her er hjælpen til det, mange mener burde være årets spil: Tryk DEL-tasten i bund, og når du dør, kommer du videre til næste level.

**Firefly**
POKE 33175,234 (liv)
POKE 33176,234
POKE 33177,234
SYS 4096

**Inspector Gadget**

POKE6928,0 (tid)
SYS3000

**Chopper**

POKE 22501,44 (liv)
eller
POKE 22484,44 (energi)
eller
POKE 18876,(1-9) (level)
som startes med
SYS 33024

**Super Pacman**

POKE 5797,165 (liv)
SYS 4096

**Jr.pacman**

POKE 5812,165 (liv)
SYS 4096

**Dream Warrior**

POKE 38510,165 (LIV)
POKE 45980,165
SYS 2699

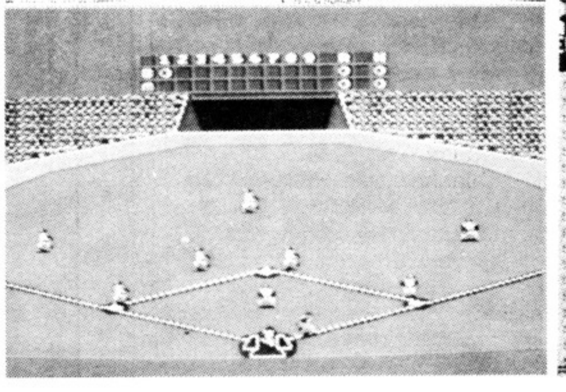
TV SPIL

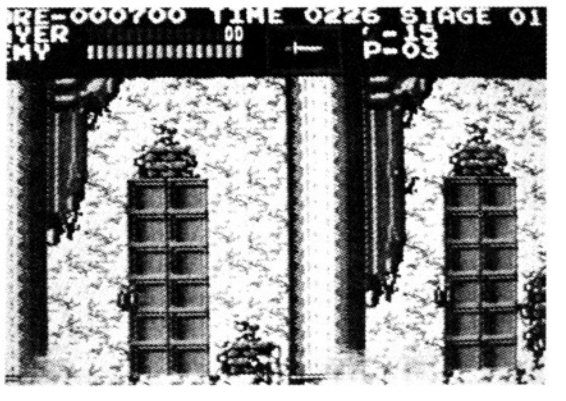
# Nyt fra Atari, Sega og Nintendo

Nintendo-ejere har noget at glæde sig over i denne tid: Den danske importør, Electronic Fun i Nordjylland, er nemlig gået i krig mod Sega og Atari. Og det betyder, at han for alvor har skaffet alle "godterne" hjem til Danmark - blandt andet guldspillet Legend of Zelda 2 og Personal Fitness, en lille måtte, du lægger på gulvet, og som du skal hoppe på for at gennemføre spillet.

SOFT TODAYs Lars Svendsen var den "heldige" tester af dette spil, og selvom han forsøgte at smile, kunne alle se på ham, at han var tydeligt udmattet efter bare en halv times test:

"- Det her er et udmattende spil. Det er mægtigt sjovt, men ingen tvivl om, at man skal have en vis kondi for at gennemføre.






## NINTENDO: "CASTLE-VANIA"

Der var engang... Åh-nej, surt show, ikke eventyr igen, vel? Nope. Men næsten. For i "Castlevania", seneste game fra Nintendo til Nintendo, er handlingen henlagt til en ond og grufuld borg.

I spillet er du en unavngiven helt, der i bedste Gert Bo Jacobsen stil skal trænge ind i borgen og redde små misser fra en ond professor - de små misser er landsbyens jomfruer, og den onde professor en ond tysker.

Tadaaa... Nå, men ind det gik. Borgen er megastor, og også råsejt tegnet, faktisk med bedre grafik end mange arcadehals-maskiner (et enkelt minus er imidlertid figurerne - de ligner noget fra legoland og har lidt mudrede farver).

Når du spiller, har du forskellige våben, du kan komme ud for at skulle bruge. Der er for eksempel en økse, en dolk, bomber, morgenstjerner og en boomerang - sidstnævnte har den fede detalje, som boomerangs nu engang har, de vender tilbage til afsenderen...

På sidste skærm møder du greven selv, den onde professor Van Helsing. Han er en sur gubbe, der er hård at gøre kål på: Du skal have de rigtige våben, ellers får du ham aldrig.

Jo, "Castlevania" er et giftigt spil. Lige sagen for dig, der er vild med arcade adventures.

★★★★

## ATARI VCS: "KANGA-ROO"

Glemmer du, så husker jeg... Til tonerne af Giro 413's top-hit, vil den samlede TV-spils redaktion gerne udbringe en skål for "Kangaroo" - et gammelt, nostalgisk gensyn med et spil fra '83, der nu langt om længe er blevet konverteret til Ataris den billigste.

I "Kangaroo" er du en kænguru, der hopper rundt Down Under, nede i Australien, og skal samle ting, mens du møder aber (godaw do), der kaster bananer efter dig.

Kænguruen, du styrer, er mor til en lille kænguru-unge, der holdes fanget øverst på skærmen. Og så er det ellers op til dig at befri pjevs fra de frygtelige aber - ikke en nem opgave.

Selve skærmen er opbygget som platforme med stiger, du kan gå op ad - faktisk 100% magen til Donkey Kong, selvom platformene ikke er skrå.

Aberne, der kaster appelsiner og bananer og andre ting efter dig, er flot tegnet, men ellers er der ikke meget at råbe hurra for rent grafisk (spillet er jo til VCS2600 fra Atari, husk det). Til gengæld giver du ikke så meget for hverken maskine eller spil. I forretningerne er "Kangaroo"-modulet nemlig set til 139,-!

Selve handlingen er lidt urealistisk: Normalt plejer man nemlig ikke at kunne dø ved at få bananer og appelsiner hældt ned over sig.

★★

## SEGA: "GREAT BASEBALL"

Her er et af de spil, der mest er lavet til det amerikanske marked. For selvom "Great Baseball" er "made in Japan" af Sega, er der ingen tvivl om, at baseball stort set kun er en kæmpesport i USA.

Alligevel skulle vi herhjemme nok kunne få et par timer eller tre til at gå med spillet.

Grafikken er nemlig god, komplet med zooms ind på de forskellige spillere, og der er en fin lyd hele vejen igennem. Også når det gælder gameplay og måden, du bevæger figurerne på, lever "Great Baseball" op til navnet: Det er et af de bedste baseball-spil på markedet i dag, med en teknisk udførelse, der mindst er til et 11-tal!

Detaljer har du også nok af i spillet: Du kan vælge mellem at spille mod computeren eller mod en kammerat, og du kan - når du starter op - vælge mellem en hel del hold, hvoraf de fleste er hold fra virkelighedens USA.

Altsammen er meget godt. På papiret.

I virkelighedens verden er det imidlertid lidt anderledes: Baseball er nemlig ikke et særligt fedt spil, for der er for mange pauser og for mange indviklede regler. Problemet er ikke, at Sega har lavet et dårligt spil. Det har de nemlig ikke (selve spillets programmering er bare supersejt lavet). Problemet er, at Baseball faktisk slet ikke ER særligt sjovt. Hverken i virkelighedens verden eller på computer.

Og det kan selv den bedste programmør ikke ændre på...

★★★

# RELEASEPLANER

Denne måned med nyt fra Imageworks, Cinemaware og FTL

*Af Lars Jørgensen*

## IMAGE-WORKS

Imageworks er et nyt firma under Mirrorsofts vinger, og af deres tidligere udsendelser er at finde Sky Chase til Amigaen og Foxx Fights Back til 64'eren. Deres næste udspil bliver...

## SPEEDBALL

Dette spil er lavet af Bitmap Brothers, og hvis du ligner et stort spørgsmålstegn i hovedet, kan vi fortælle at Bitmap Brothers var dem, der lavede det første rigtige shoot'em up på amigaen - nemlig Xenon.

Også i Speedball er der smurt godt på med digitaliserede lydeffekter og blæret grafik.

Spillet er en form for boldspil, og selvfølgelig er bolden af stål og ligeså dine våben. Rundt omkring på banen ligger ting og sager, man kan samle op, som vil give bedre våben, større manøvredygtighed og den slags. Speedball skulle være ude, når du læser dette - til Amiga og PC.

## BOMBUZAL

Bag denne afsindigt åndssvage titel gemmer sig et originalt platformspil, hvor du (selvfølgelig) spiller hovedrollen som bombemand. Målet med spillet er at sprænge samtlige bomber og miner på hver level, før man går videre til næste. For at det ikke skal være alt for kedeligt for dig, er spillet blevet forsynet med diverse ting og sager - Venlige Robotter, Uvenlige Fremmede, Miner, Spinnere, Forsvindende Gulve og mere.

Allerede lyder det som om vi skal til at skrige af grin, når vi spiller Bombuzal - men det er ikke nok. Spillet er lavet af alle de kendte engelske programmører; David Bishop, Tony Crowther, Jeff Minter, Andrew Braybrook, Ubik og John Ritman. Glæder vi os? Ja! Programmet kommer senere i år, og vil være at finde på Amiga og C64.

## CINEMA-WARE

Fra grafikflipperne Cinemaware har vi snart Lords of the Rising Sun. Den foregår i Japan i det 12. århundrede, hvor du spiller hovedrollen i dette historisk nøjagtige spil. Borgerkrig er brudt ud, og dine rivaler har dræbt din far og styrtet kejseren.

For at genrejse din ære, leder du enorme samuraihære i krig, forsvarer dig selv imod Ninja'er, laver alliancer med andre klaner og konfronterer fjender i personlig kamp i et alt eller intet forsøg på at blive Shogun. Som sædvanlig lover Cinemaware, at Lords of the Rising Sun vil have den hidtil bedste grafik.

Vi kan godt glemme alt om små hexagoner og uforståelige betegnelser - dette spil har et detaljeret kort på tre skærmsider over Japan. Spillet foregår i realtime - så du skal tænke hurtigt og klart for at vinde i Lords of the Rising Sun. Spillet kommer i februar til Amiga, og vil senere blive konverteret til C64 og PC.

TV SPORTS

Cinemaware synes, at nu er de blevet så gode til det med grafikken, at de vil til at lave sportsspil, så det ligner TV-udsendelser.

Det første i seriem bliver et Amerikansk Fodboldsspil, med bunker af features - bl.a. to spillere mod computeren. Endelig en original ide, hvor man kan kæmpe sammen med kammeraterne i stedet for imod. Senere TV-udsendelser fra Cinemaware bliver TV Sports Basketball og TV Sports Boxing.

Fodboldsspillet burde være ude, når du læser dette, på Amiga. Senere kommer det på C64 og PC.

## FTL

FTL? Hvem er det? Jo - måske hørte du om spillet Dungeon Master til Atari ST, der blev udgivet sidste år. Det skabte en hel myte, og har været i bestsellerlisterne lige siden.

Nu er en Amiga-version på vej. Hvis du nogensinde har haft den mindste interesse for rollespil, bør du ikke tøve med at spurte ned og købe Dungen Master - det er nemlig det bedste af den slags spil! Det er faktisk så godt, at FTL nu har lavet fem ekstra levels til at hægte på - navngivet Chaos Strikes Back.

Desuden er de i gang med Dungeon Master II, der vil have samme superbe styringssystem, men denne gang vil det foregå i det ydre rum. Det vides endnu ikke, hvornår de to sidstnævnte er på gaden til din Amiga.

**LÆS I NÆSTE MÅNED:**
Endnu flere releaseplaner, denne gang fra en håndfuld nye firmaer.


★★★★★ "Die Hard"
★★★★ "A Fish called Wanda"

# Nyt fra den store skærm

*Af Rasmus Kirkegård & Lars Svendsen*

I denne kolde vintertid er der intet som at varme sig op ad en lun lille monitor: Du er hjemme, computeren er lunkent, joysticket klar til den helt store fyre-tur og udenfor raser vinterstormens minusgrader.

Men: Der mangler ligesom noget. Godtnok er der action på monitoren, men Rambos rumskib ser ligesom lidt pixelklattet ud eller hur? Og lyd - javel ja, men er der ikke bare lidt for meget blip-blop over den??

Nej, så er der straks mere ved at "gå i biffen". Her er skærmen stor, lyden i Dolbystereo og skærmopløsningen en hel del bedre end de sædvanlige 16 farvers 200 x 300 dots.

Lige nu er også en helt lun tid for en serie varme film, der absolut må ses. En af dem, "Die Hard", skrev SOFT TODAY allerede en preview af i sidste nummer. Her er det Bruce Willis, der siger "I got invited to this party by mistake" og forsøger at gøre Rambo kunsten efter som muskelsvingende brystkasse-fremviser. Der er blot den forskel, at Bruce "We are talking MAJOR kinky here" Willis kan noget, John Rambo ikke kan: Han kan tale. Og det gør han også i "Die Hard", hvor han fortæller små røverhistorier og slimige jokes til 12 terrorister, der lytter med over en walkie talkie.

Bruce Willis - der indenfor en måned kommer som computerspil - tager terroristerne een efter een, barfodet og for hæsblæsende action. "Now I've got a Machine Gun. Ho-ho-ho" siger han til terroristerne efter at have dræbt den første. Samtidig forbander han LA's politi: Det tager for lang tid, før de opdager, at der er terrorister i byen - "Who's driving this patrol-car? Stevie Wonder?"

Ind og se "Die Hard". Du kan lige nu det før spillet kommer...

Næste film, der også skal på "Must"-listen, er "Hvem snørede Roger Rabbit". Også denne film er på vej som computerspil: Amiga-versionen er allerede kommet (testet i vort søsterblad "COMputer"), mens 64'er-udgaven er lige ved og næsten.

I "Roger Rabbit" møder du en hidsig blanding af tegnefilm og rigtig levende figurer - og hvad der ved første øjekast ser ud til at være en rigtig plat-agtig fjernsyn-for-dig børnefilm, viser sig at blive til Action med stort A. Bare rolig.

Eddie Valiant er detektiv og får til opgave at skygge en type ved navn Marvin. Marvin handler med rekvisitter til Toontown, og er en populær fyr.

Også hos damerne. Han får fat i Jessica, en klart lækker sag, der både slår Gitte Ramboline og Sam Fox i dysten som Årets Bryst 1989. Der er bare et enkelt problem: Jessica er gift med Roger Rabbit. Og midt i det hele finder man en død Marvin...

**Willow som computerspil**

I "Roger Rabbit" får tegnefilmens figurer roller helt på linie med "rigtige" skuespillere. De er sammen i mysteriet om kaninens genvordigheder i den rigtige filmverden.

En anden slags fart over feltet finder vi i "A Fish Called Wanda". Her er noget for dem med briller, men bare rolig: Vi andre kan også godt grine med.

Wanda er en dame, der ved, hvad hun vil. Hun spilles af amerikanske Jamie Lee Curtis (hende fra Bossen og Bumsen), og som mandlig medspiller har hun John Cleese (Halløj på Badehotellet og Monty Python).

Jamie Lee Curtis - alias Wanda - vil opnå penge, og hvis det betyder, hun skal lægge an på alle mænd i nærheden, ja så gør hun det. John Cleese er i filmen en korrupt, stilfuld og helt umulig sagfører, der har sit hyr med en gruppe gangstere, der alle vil ind og have lidt af kagen efter et juveltyveri. Og det vil han forøvrigt også gerne selv.

Der er pt ingen planer om at lave "A Fish Called Wanda" som dataspil, men se den anyway: Filmen er nemlig god underholdning.

Mere god underholdning finder du i "Willow". Både når den ruller over lærredet og når den, i slutningen af februar, kommer som computerspil fra det amerikanske selskab Mediagenic (tidligere Activision).

Willow Ufgood tilhører Nelwyn-folket, en gruppe småfolk, som lever af landbrug og minedrift. De bor på et fredfyldt, neutralt område, men omkring dem raser krigen.

De "store" krigere, Daikinierne, kæmper en grum kamp mod ondskaben selv, men med den magtfulde troldkvinde dronning Bavmorad i spidsen.

Willows eventyr begynder, da han sammen med den mere eller mindre fallerede Daikini-kriger Madmartigan får til opgave at bringe et spædbarn gennem fjendeland i sikkerhed på slottet Tir Asleen.

Barnet er mere end guld værd for Daikinierne, det skal nemlig kunne forårsage den onde dronnings fald.

Men rejsen bliver lang og farlig for Willow og Madmartigan. De onde kræfter samler sig sammen mod de to venner.

Det er George Lucas (Star Wars og Indiana Jones), der står bag Willow-filmen - en storfilm fyldt med effekter, kæmpeoptrin og alt, hvad Lucas' special-effects folk har kunnet konstruere.


★★★ "The Presidio"


★★★★ "Willow"

**Sean Connery og Tom Cruise**

Sean Connery er aktuel igen, denne gang som en oberstløjtnant, der skal arbejde sammen med en gammel fjende (Mark Hamon), som imidlertid beslutter sig for at bage ret så heftigt på hans datter, spillet af Meg Ryan.

I filmen, der hedder "The Presidio", ser vi klassisk politi-arbejde blandet med utrolige stunts og et par seje biljagter, der nok kunne få en og anden til at tænke på Bullit med Steve McQueen.

En anden "kendis" er Tom Cruise, og ham får vi (og pigerne) at se i "Cocktail".

Der er ikke så meget at sige om "Cocktail", andet end at den kører lidt vel meget på Tom Cruise og hans udseende - men det er vel også den slags, der lokker 12-årige piger ind i biografens lumre halvmørke...

I "Cocktail" er Tom Cruise en bartender-lærling, der gør sin kundebetjening til et show i sig selv. Flasker og isterninger flyver gennem luften, fuld fest og farver, og midt i det hele tropper en rap sild op:

Hende bliver Tom TopGun Cruise naturligvis helt gabt i, og så hælder hun Tabasco i herrens drink hvis ikke, du har smagt det før, så drik en flaske eller to og du vil vide, hvordan denne SOFT TODAYS anmelder-team havde det efter at have set "Cocktail". Og hvorfor filmen kun får to stjerner...

See you next month, som de siger i Sverige. Samme tid, samme sted.


★★★★★ "Hvem Snørede Roger Rabbit"


★★ "Cocktail"

# NYE SKIVER

# "MUSIC IN THE AIR..."

*Af Rasmus Kirkegård & Lars Svendsen*

**KRAFTIG**

**RICK ASTLEY: "HOLD ME IN YOUR ARMS" (RCA)**

Rick Astley nåede, trods en brand i sit studie, at få denne med til julehandlen. Men det var også på et snert hår, som man siger: Anmeldereksemplarerne var i hvert fald først ude EFTER jul!

Ikke desto mindre har mange ventet på Ricks seneste. Og vel især blandt herrens 12-årige tyggegummityggende småpiger har utålmodigheden næsten ikke været til at bære.

Men hvad har de så fået?

Ikke særligt meget nyt, i hvert fald. Ricks Astleys nye plade er stort set ligesom hans forrige, men det behøver ikke nødvendigvis at være kritisk ment. Faktisk har drengen med herre-stemmen fundet sin helt egen niche, hvor han kan være allroundentertainer i bedste Sinatrastil.

På "Hold me In Your Arms" albummet finder vi både stille, kraftige sange som "Aint Too Proud To Beg" og nogle af dem, hvor man bare ikke KAN stå stille, for eksempel rytmevrideren "She Wants To Dance With Me" og "Take Me To Heart".

Jo, der sker noget, når man lægger Rick på gramofonen. Seks ud af de ti sange har han selv skrevet, men der er alligevel ikke nogen dybere mening i dem - det er stadig om "love", men det gør ikke så meget: Rick Astley er colamusik på godt og ondt...

★★★★



SOFT TODAY! - IDAG!!!



**FORVIRRENDE**

**TIFFANY: "HOLD AN OLD FRIEND'S HAND" (MCA)**

Det virker som om det kun er et par uger siden, at Tiffany - teenageverdenens svar på Little Pony - skød frem med den utrolige "I Think We're Alone Now". Ak ja, som tiden dog flyver for os halvgamle...

I hvert fald er Tiffany kommet tilbage, et år ældre og med en helt ny skive i tasken. Denne gang hedder pladen "Hold An Old Friend's Hand", og ja, hvad skal man sige: Der er både godt og dårligt imellem, for der er lidt af hvert.

Faktisk virker det som om, Tiffany har svært ved at finde sig selv - pladen her er i hvert fald lidt af en blandet pose slik: Der er country & western (argh!), funk, 60er musik og lidt poprock. Som sagt: Hvad har vi...

Imidlertid holder Tiffanys stemme sammen på det hele. Hendes stemme er den sensuelle slags (lidt henad Stevie Nicks fra Fleetwood Mac) og sangene er - for de flestes vedkommende - slet ikke dårlige.

Alligevel er det tvivlsomt, om dette Forsøg Nummer To fra Tiff bliver lige så stor en succes som hendes debut-album.

★★★

**OVERRASKENDE**

**SPAGNA: "YOU ARE MY ENERGY" (CBS)**

Kan du huske Spagna?? (Nej, nej, din klump - ikke spagnum, SPAGNA!).
Ikke?

Well, vi er nogle stykker, der kan. Hun er en af de her italienske dåsesangere, der holder slankekuren ved at spise Spaghetti Bolognaise og så ellers pumper derudaf med en rytmeboks under armen.

Eller rettere sagt: Det var hun.

På hendes nyeste, "You Are My Energy", afslører Spagna nemlig, at italiensk disco ikke kun er thump-thud-thud rytmeboks thump-thud-thud.

Faktisk indeholder pladen meget, der er værd at lytte til, herunder stille sange som "Me And You" (meget a la Aretha Franklin) og "Woman In Love". Den tykke houseinspirerede funk finder vi også hos Spagna: "This Generation", lyt bare til den.

Yes, signore!

Her er månedens overraskelse...

★★★★



**FORUDSIGELIG**

**AL JARREAU: "HEART'S HORIZON" (WEA)**

Al Jarreau er bare alletiders. Eneste problem er: Efterhånden som han (og vi) er ved at blive gamle, er herren blevet åh så forudsigelig.

"Heart's Horizon" hedder hans nyeste. Det er efterhånden to år siden, vi sidst så en plade fra ham, men der er ikke sket meget siden da. "Heart's Horizon" lyder i grove træk meget ligesom forgængeren, "L is For Lover". Og så har Al endda et problem: For hvor "L is for Lover" havde et klart discohit (titelsangen), mangler "Hearts Horizon" HITTET.

Det gør nu ikke så meget. Dem, der køber Al Jarreau, går ikke så meget op i hitlister. De ved, hvad de vil have, og Al leverer varen. Sådan.

At varen så ikke har været udsat for så synderlig megen produktudvikling, er måske så endda til det bedste. Det gælder jo om at holde på sin fanskare, ikke om at skræmme dem væk.

Og hvis det er udgangspunktet, ja så rammer "Heart's Horizon" i plet.

★★

## VIDSTE DU...

AT Dick Ashtray, øh undskyld, Rick Astley, lige er flyttet til London. Hans adresse er naturligvis hemmelig, men det har ikke forhindret fans af "Rick n Roll" i at sætte telt op i forhaven.

AT gruppen Erasure er blevet boykottet af næsten alle computer-crackere på grund af deres nye plade: Titlen er "STOP" med undertitlen "Cracking International".

AT Morten Harket, fra A-ha, ikke har boet i sit hus i London-bydelen Holland Park i hele 20 måneder. Huset, der er vurderet til 8 millioner, er for stort, synes Morten, der foretrækker værelset hjemme hos far og mor i Norge.

AT Eddie Murphy endnu ikke har givet op: Han er stadig lige vild med Lorraine fra gruppen Five Star og har derfor inviteret hele familien over til sit herskabssæde i Californien.

AT Mick Spatsley, øhæm undskyld, Rick Astley, er blevet kåret til årets værst klædte sanger. Det er læserne af det engelske "Smash Hits", der har givet ham titlen, som han fik overrakt ved en stor højtidelighed for øjnene af 2400 grinende tilskuere i december 88.

AT Whitney Houstons debutalbum, det der blot hed Whitney, har nu solgt over ni millioner eksemplarer verden over. Pladen, der blev udgivet for to år siden, har derfor fået status som den bedst sælgende debut-plade nogensinde.

AT gode gamle syrede Lou Reed er ved at få comeback: Hans "Walk on the wild side" er ved at blive genudgivet som engelsk acid-house mix.



# Spændende NYT

## Allerede om en måned...

SOFT TODAY, din og Danmarks største hjemmedata-avis, er på gaden igen allerede om en måned.

Glæd dig til det nye, dugfriske nummer: SOFT TODAY er på pletten med de seneste nyheder om hardware, software og alt hvad der rør sig i hjemmecomputernes spændende verden.

Gå ikke glip af næste SOFT TODAY!

Der venter dig en oplevelse hos din bladhandler den 23. februar... Og så til bare 18,85!!

**Læs i næste nummer -**

**Hvad er MIDI?**
**Hvorfor holder releaseplanerne aldrig?**
**Alt om de nyeste spil**
**Budgies: Hvad er værd at købe?**
**Masser af tips & Tricks**
**Bag kulisserne: Derfor ser computermarkedet ud som det gør**
**Kæmpesektion med hotte nyheder**

**PÅ GADEN TORSDAG DEN 23. FEBRUAR**

# TEGN ABONNEMENT

Og få "1000 pokes" for bare 19.50

SOFT TODAY er fra starten Danmarks største månedsblad for hjemmedata-folket - her er nyt til Amstrad, Commodore 64/128, Amiga, Atari ST, lidt IBM og sågar et TV-spil eller to...

Det ved du. Og det ved de 99.000 andre, der også læser SOFT TODAY.

Hvad du måske ikke vidste var, at der nu er penge at spare ved at tegne abonnement.

For kun 190 kroner får du et helt års SOFT TODAY frit leveret ind ad brevsprækken. Det er faktisk et nummer GRATIS! Oveni har du mulighed for at erhverve dig den tykke "1000 Pokes" snydebibel for kun 19,50 (normalprisen er ellers 139,50!).

Bogen er tæt pakket med masser af fuskerpokes, der gør dig udødelig i alle dine favoritspil. Samlet og blandet med Rasmus Kirkegård Kristiansens kommentarer til spillene.

Så send kuponen i dag.

Og få SOFT TODAY ind af døren fra og med 23. februar.

KUPON

JA, Jeg vil gerne have et helt års SOFT TODAY for bare 190,- samt snydebogen "1000 Pokes" for bare 19,50, ialt kr. 209,50.
Beløbet er vedlagt i check.

NAVN:____________

ADRESSE:____________

POST-NR:______ BY:____________

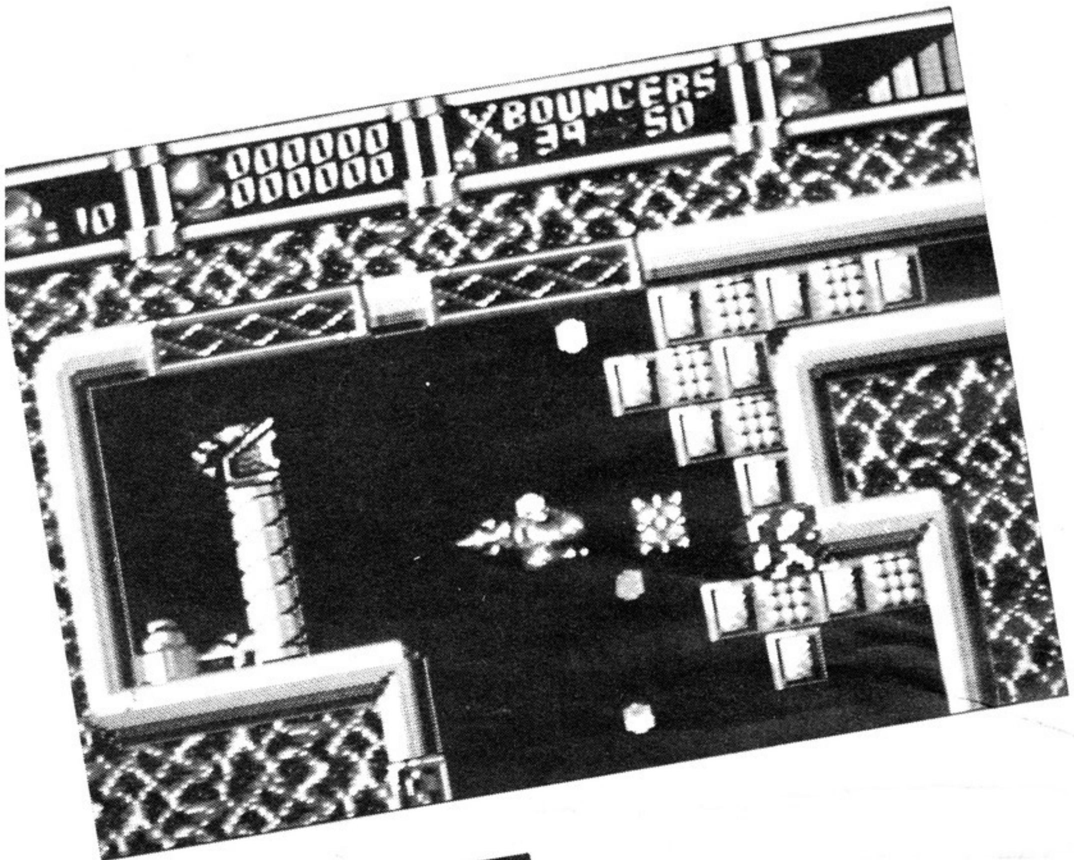
TLF:____________

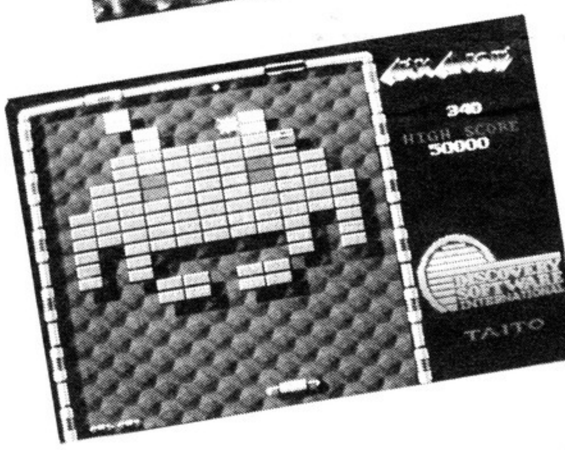
Send kuponen vedlagt betaling i lukket kuvert til:

Forlaget Audio A/S
att. Yvonne Petersen, Abonnementsafdelingen
St. Kongensgade 72
1264 København K


# AMIGA

ARCADE ACTION AID




*Af Søren Dahl*

**Oids**

Z. Dahl er kommet frem til følgende listning, som du bare skal skrive i Basic og så runne før du læser spillet ind.

```
10' OIDS CHEAT
20' BY MORTENSEN
25 DIM 2%(770):CHEAT=VAPTYR(a%(1)
30 DEF SEG=0
40 BLOAD "a:START.PRG",cheat
50 POKE cheat+&h260c:h357c:POKE cheat+h262,&h 302c
```

**Marble Madness**

I amiga-versionen af dette spil skal du i begyndelsen af level 1 sørge for IKKE at bevæge din bold. Så får du efter kort tid lidt af en overraskelse!

**Arkanoid**

Her er bare et overfedt tip, der bare får øjnene til at rulle i et hvert drengeansigt. I stedet for at trykke på F1 eller F2 når du skal vælge 1 eller 2 spillere, trykker du på F3 eller F4, og du spiller derefter med 1 eller 2 spillere i nogle helt nye og anderledes screens! Great balls on fire!!!

**Better dead than alien**

Når du er på Options-skærmen, så skriv ordet CHAMP ind og afsted det gik. Hvis du vil se snydet, så tryk endvidere HELP-tasten ned efterfulgt af et tryk på "fire"-knappen.

**Cybernoid**

Når du loader spillet skal du skrive RAISTLIN på credit screenen, ikke på titleskærmen med musik, hvorefetr du trykker på mellemrumstasten. Skærmen vil nu skifte til highscore-listen, hvor der nederst vil stå: "CYBERNOID CHEAT MODE ENABLED". Tryk på fire-knappen, og du vil få alle de liv du ønsker.

**Starglider 2**

Gang i det: Et overdelikat tip fra Mogens Hansen i Rødovre. Læs spillet ind og start det.

Tryk på F og sæt farten ned til halv kraft.

Tryk derefter på BACKSPACE tasten på din Amiga og skriv dernæst WERE ON A MISSION FROM GOD - når du har trykket på det sidste D i sætningen, skal du taste 1 på selve tastaturet (altså ikke på det numeriske tastatur).

Herefter er snydefunktionen igang, for energi og skjold vil lægge sig på et fast niveau.

Nu kan du så trykke på K for at for samtlige de våben, du overhovedet kan i hele spillet, og hvis du mangler lidt våben på et senere tidspunkt, skal du bare trykke K igen - så kommer de allesammen tilbage!

Og en ekstra lille ting: Prøv at trykke F2 og læs, hvad der så sker...

Uafhængigt

# COMputer

Commodore magasin

# – Games Special

**"COMputer" – Danmarks største Commodore magasin, har denne gang kastet sig over overfloden af nye games til din Commodore. Vi har i denne måned:**

Har du en Commodore – så check lige "COMputer". ud.

## *KÆMPETESTS:*

**Dragons Lair (Verdens største Amiga-spil nogensinde)**
**Sword of Sodan (Et af verdens bedste Amiga-spil)**

## *AMIGA GAME TESTS:*

**Speedball, Reach for the Stars, Eliminator, Elite, Bombuzal og Freedom.**

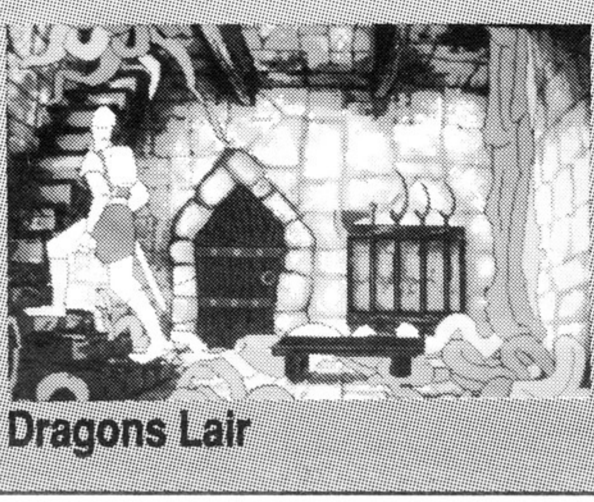
## *64'ER GAME TESTS:*

**Thunderblade, Rambo III, Guerilla, Afterburner, Batman, Operation Wolf, Jet Bike Simulator, Mars Saga, Tigerroad.**

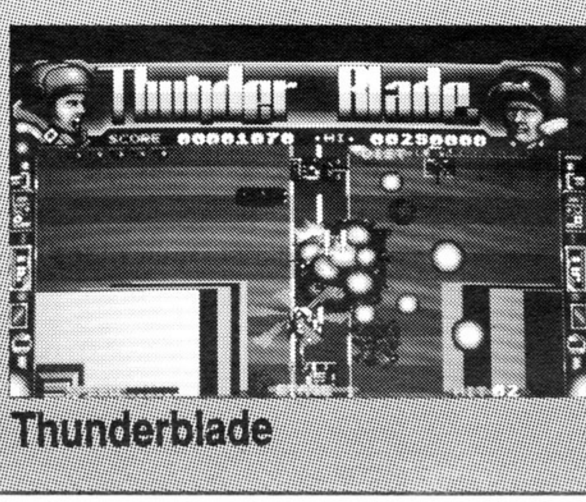
## *OG SÅ HAR VI OGSÅ KASTET OS OVER:*

- ❑ **Finland – De 1000 spils land**
- ❑ **Lykke Spillet hvor du kan vinde 196 flotte præmier**
- ❑ **Test af ekstra drev til Amiga**
- ❑ **Nyheder fra hele verden**
- ❑ **Tips & tricks**
- ❑ **Og meget meget mere...**

## *BEMÆRK DENNE MÅNED – GRATIS VÆRDIKUPON INDLAGT!*



**Dragons Lair**

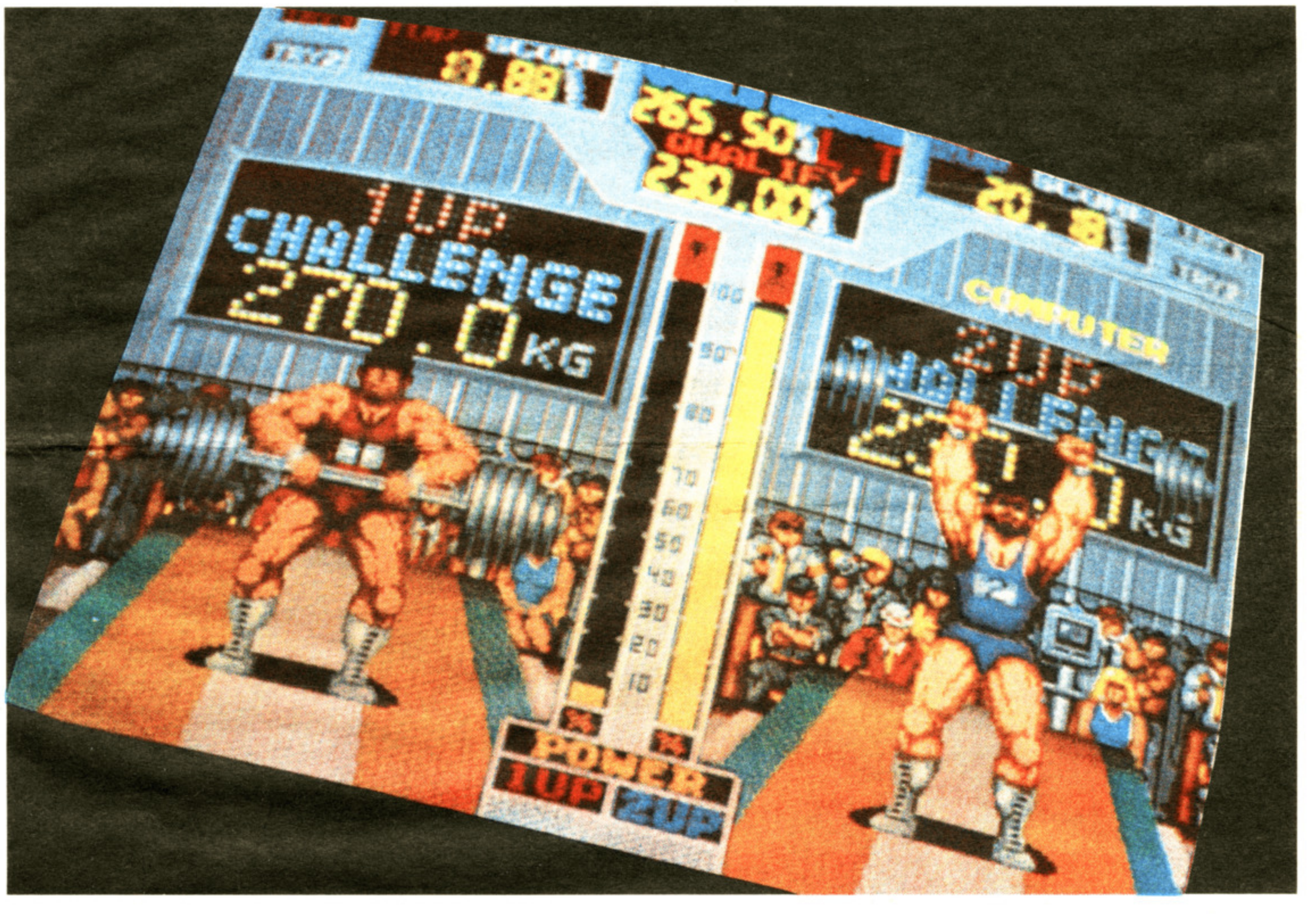



**Thunderblade**

COMputer" nr. 2/89 i din kiosk fra 26/1- 1989. Pris kr. 34,85.

# Nyt fra arcaden: SÅ GOD ER GRAFIKKEN!!

## Glæd dig til konverteringerne...




*Af Kristian Vangsgaard & Christian Due*

Karate er månedens tema, som så mange gange før når det gælder ARCADE-SPIL - dem, du spiller dig fattig på i grillbarens hørm eller biografens foyer, mens du drømmer om og venter på, at Ocean eller Imagine eller GO og alle de andre skal blive færdige med konverteringerne.

Denne gang har SOFT TODAY sendt to af de skrappeste journalister i byen med en stor pose en-kroner. Opgaven lød: Gå ud og spil løs på de mest hotte af maskinerne netop nu. Og kom så tilbage og fortæl læserne, hvad der hændte. Tag pulsen på markedet: Er arcademaskinerne suverænt overlegne eller kan 64eren godt hamle op?
Her er deres reportage...

**Afsted det gik**

Det var en mørk og stormfuld nat. Udenfor var det snestorm, indvendig stod Kristian og Christian i ly bag hver sin varme spillehals-maskine.

Første maskine, der blev checket af dataverdenens svar på Dupont og Dupond, var LAST APOSTLE. Og bare rolig: Vi snakker IKKE noget med religiøse sekter, Moonier og Scientology og den slags her. Dette er dybt seriøst: Det er nemlig karate, og The Last Apostle er en kung-fu og karate-mester, der skal kæmpe mod andre kung fu konger og dermed forbedre sin egen status.

De forskellige kampe udspiller sig på nogle forskellige baggrunde, der er tegnet i det, grafikerne internt kalder for "oliemaleri-grafik": En slags uskarp, men meget flot og effektfuld baggrundsskærm. Motiverne spænder lige fra Peking by til Dødens Dal osv - og som det sig hør og bør bliver hver modstander naturligvis sværere og sværere at kæmpe mod. Selvklart.

"Last Apostle" er ikke et særligt godt kung fu spil. Jo, grafikken er fed, men så er alt også sagt. Handlingen er nemlig meget ensartet (læs: Kedelig) og der er for få klejner til at spillet er noget ved.

En fed detalje er imidlertid, når du dør. Whapp siger det, og så er dit hoved adskilt fra kroppen. Trille, trille, trille... Og blod og hvad har vi. Sådan! Mere gang i karatefingeren finder du i KUBI KINTON fra Taito.

Her er grafikken mere traditionel, hen ad Sega, men med bjerge og skyer i en suveræn streg.

Dine sprites, figurerne, er pænt store og har utroligt mange variationer i bevægelser (rygter har det, at der til hver mand er tegnet over 100 forskellige stillinger - vi opgav i hvert fald at tælle dem alle på halvvejen).

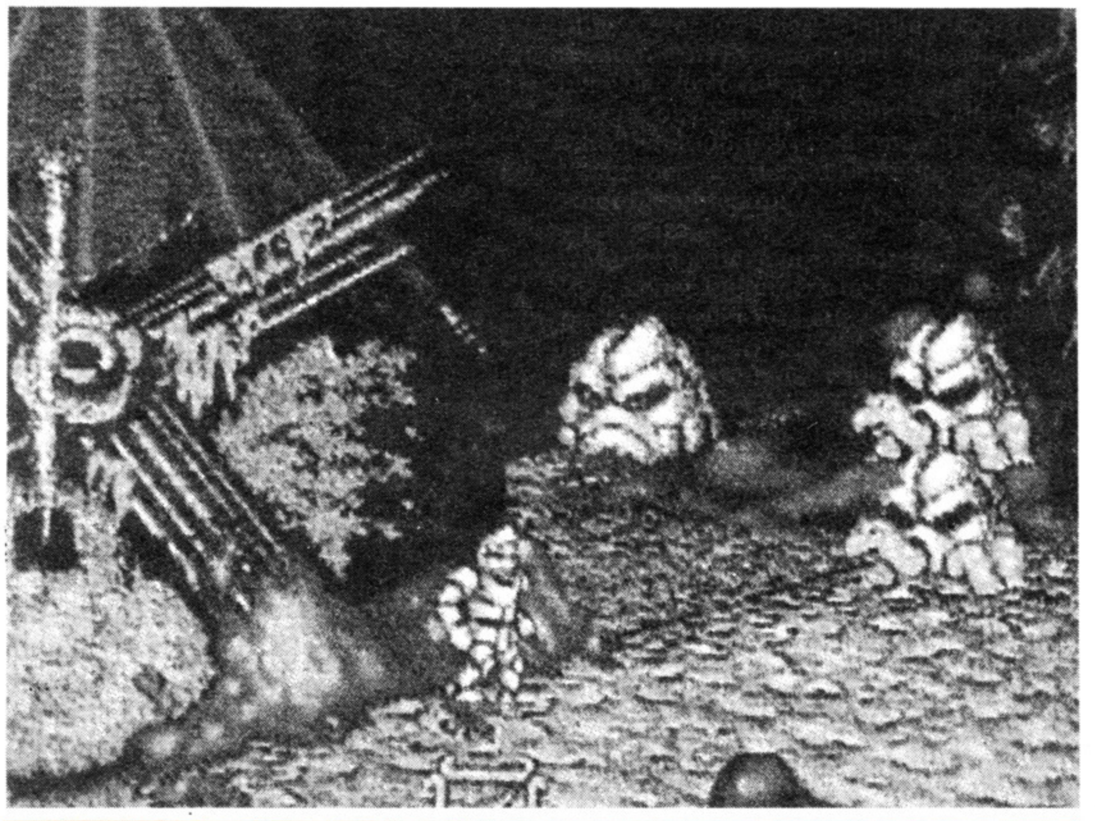
Når spillet starter, er du nede i en underjordisk tunnel, hvor du skal sparke en deling soldater til døde. Faktisk er de ret nemme at få has på, så spyt i næverne og begiv dig videre i spillet.

Videre til næste skærm, hvor der kommer flere og flere professionelle dræbere, nogle af dem endda med våben. Dem kan du også klare (hvis du er god), og den eneste væmmelige karl, du virkelig skal tage dig i agt for, er Kung Fu mesteren. Når først han kommer frem på skærmen, er det med at flygte, for han giver dig helt sikkert røvfuld, næsten uanset hvad du så end prøver på for at beskytte dig.

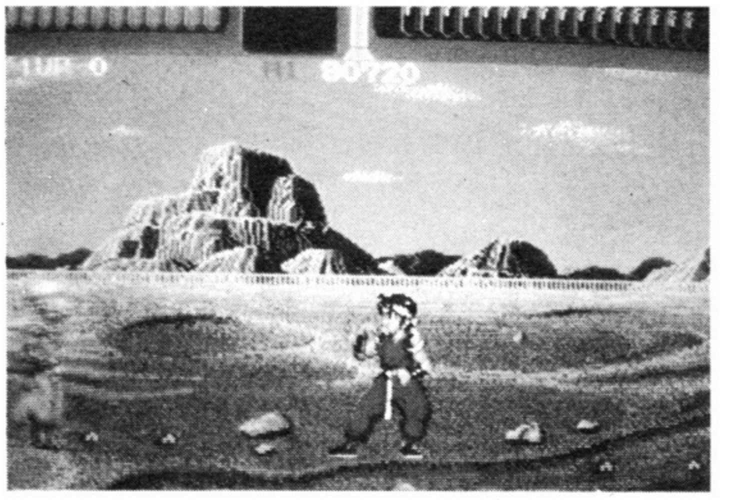
Pas især på morgenstjerner og shuriken stjerner, der bliver smidt i retning mod dig. Og pas på når du står stille - så går dine modstandere for alvor til angreb.

Øverst i skærmbilledet ser du en pil, der angiver den retning, du skal gå i.

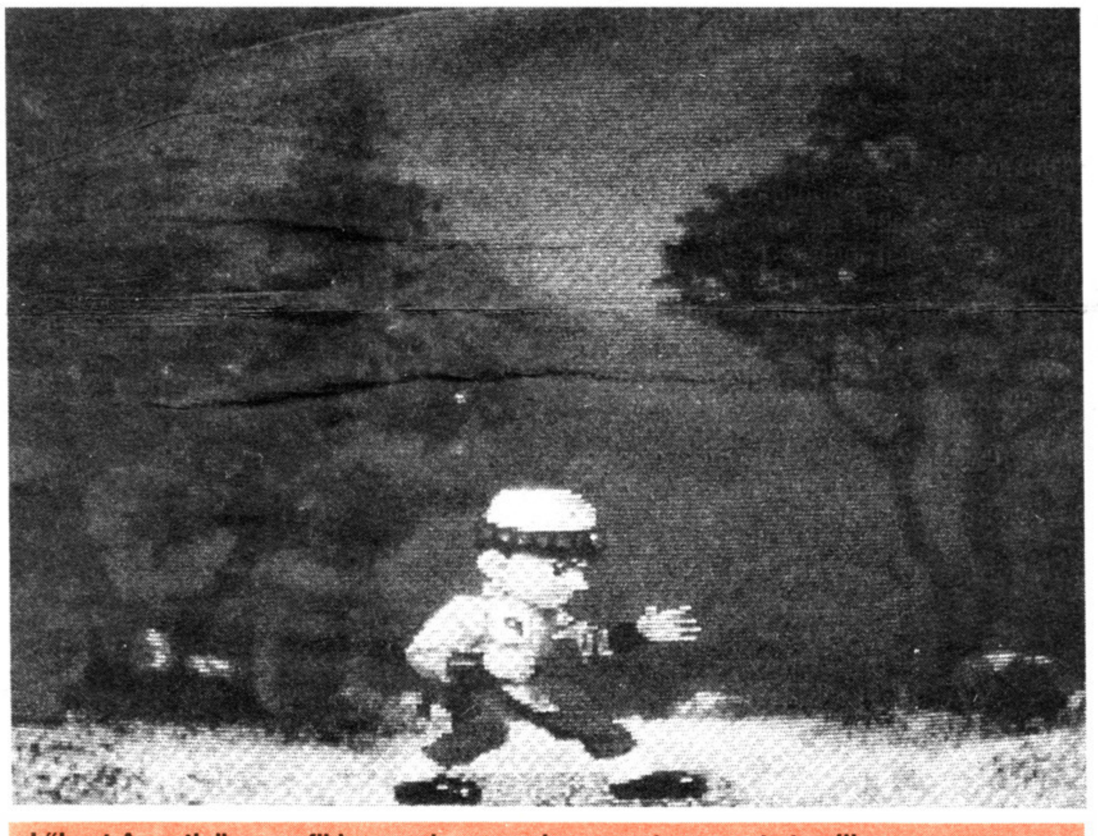
Jo, "Kuri Kinton" er et lækkert spil. Glæd dig (hmmm) især til når du dør: Så lander du nede på jorden, livløs indtil



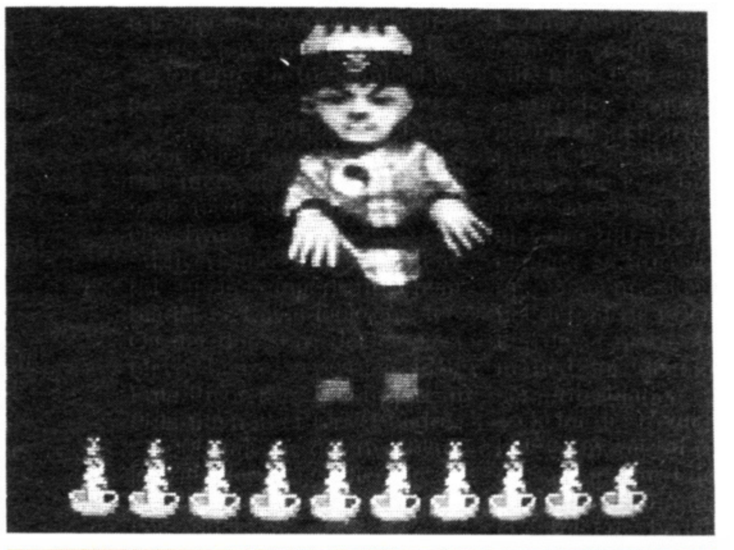
Ghouls And Ghosts: Suveræn kirkegård.

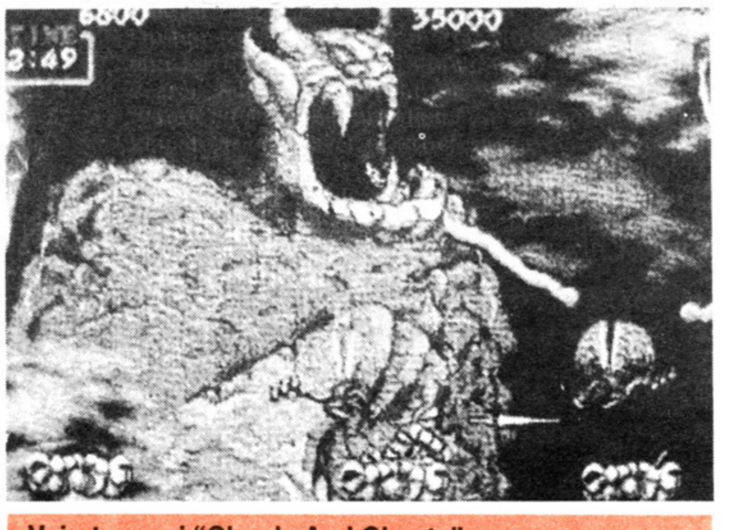


På stepperne i "Kuri Kinton".



I "Last Apostle" er grafikken god, men selve gamet er svagt at spille.





Vejret raser i "Ghouls And Ghosts".

der kommer en engel frem og stiller sig oppe på "Continue"-skiltet. Hvis du nu putter flere penge i inden en vis tidsfrist, flyver hun lige så stille ned og giver din krop nyt liv. Og så: Op på benene, du er levende igen.

Masser af action og store fede sprites gør "Kuri Kinton" til månedens karatehitter.

**God grafik fra Capcom**

Hold på hat og joystick, drenge - og sørg for med det samme at sprinte ned i din lokale grill: "GHOULS AND GHOSTS" er nemlig kommet.

Her er det Capcom, der ...pler med dellen, som de er ...t til. Og hvis du havde ...tet dig noget fedt fra deres ...e, kan du godt tro om igen. Det her er nemlig ikke fedt. Det er OVER-fedt!!

I "Ghouls And Ghosts" er grafikken kilometer bedre, end den var i forgængeren, den halvgamle "Ghosts And Goblins" (som Elite konverterede til 64eren og de andre).

I spillet har du fem levels med superhurtig action, som - hvis du er den udholdende og dygtige type - fører hen til fjendens borg. Du starter på en kirkegård, hvor skeletter kommer kravlende ud af den bløde muld for at kæmpe mod ... kan du gætte det ... ja, rigtigt: Dig (Giv den mand et Dankort med 25.000 kroner, han har vundet bonusrunden helt uden at købe vokaler).

Første gang, skeletterne rører dig, gør det ondt, og du bliver slynget tilbage. Anden gang, de rør dig, dør du. So watch out, babe..

Nå, men ud at gå tur. Når du kommer videre igennem en landsby, er der flere farer, og helt giftigt bliver det for alvor, når du kommer til slottet. Så er der masser af våben, skatte og andre ting, du kan samle, altsammen udført i en uhyggeligt topklasse-grafik.

En lækker ting ved "Ghouls And Ghosts" er, at vejret rent faktisk skifter (som i virkeligheden). Du kan komme ud for små orkaner, masser af regn og den slags (som vi sagde: Præcis som i virkeligheden). Naturligvis er der også torden med for at bidrage lidt til hyggestemningen.

"Ghouls And Ghosts" er alletiders. Spillet kommer nok ikke i en hjemmecomputerudgave før til august eller september, og hvis du ikke kan vente så længe, må du skynde dig i banken efter en stor sæk en-kroner. Arcade-modellen er nemlig cremen af det mest sublime...

**Gammel klassiker i ny udgave**

"Mr. Do". Ham kender du helt sikkert. Hvis ikke du har set ham på arcaden, så har du helt sikkert oplevet ham på din hjemmecomputer. Enten under eget navn eller også som spillet "Fruity Frank", hvor han graver sig vej i noget muld, mens han samler frugter (eller penge) og skal undgå nogle monstre, der jager ham - monstrene er dem, der kan dø, hvis de får noget i hovedet.

Nu er "Mr. Do" kommet i en ny udgave. En udgave, hvor gameplay stort set er det samme, men hvor grafikken har fået en hel ny - og langt mere blæret - stil.

Spillet har 99 skærme, den ene mere utrolig flot end den anden, og selvom handlingen stadig er den samme, kan man ikke lade være med at blive forbavset over, hvor fantastisk det hele er tegnet.

Som sædvanlig gælder det om at samle og dræbe, ligesom du ved at score bogstaver EXTRA får en nydelig lille bonus. Bogstaverne står øverst på skærmen.

Med relanceringen af klassikeren "Mr Do" i spillehalsversionen, vil der ikke gå mange måneder, før herren også er relanceret i hjemmecomputer-udgave.

Efter alt at dømme vil Imagine komme til at vinde kampen om licensen, så et meget stærkt grafisk udspil fra den front inden sommerferien.

Indtil da er der bare at takke af, fra Kristian og Christian i marken. Til vi ses igen, så øv på vores slogan: "To kroner er ikke ...nge penge, men hvor kan I ... det skægt alligevel"...




Lyngby Storcenter
Tlf: 02 93 00 40

Odense City
Tlf: 09 13 13 44

City 2
Tlf: 02 52 57 77

Rosengårdcentret
Tlf: 09 15 59 40

Ishøj
Tlf: 02 73 73 43

Tarup Center
Tlf: 09 16 26 41

Vejle
Tlf: 05 82 23 37